幻想水滸伝®

幻想水滸伝
GENSO SUIKODEN

I & II

オフィシャルワールドガイドブック

幻想水滸伝II
GENSOSUIKODEN II

PlayStation

Studio Click編

高橋書店
TAKAHASHI SHOTEN EX LIBRIS SERIES

発行/コナミ株式会社

すべては闇から始まった…

古い書物には、こう記されている

『27の真の紋章・
　生まれいずる』

最初に『やみ』が
あった。『やみ』は
長い、長い時の
はざまに生きていた。
『やみ』は
あまりに長いあいだ
さびしさの中で
苦しんだために、
ついに『なみだ』を
おとした。

『なみだ』から二人
の兄弟が生まれた。
『剣』と『たて』
である。

『剣』は
全てを切りさく
ことができると言い
『たて』は
いかなるものにも
傷つけられないと
答えた。

そして二人は
戦うこととなった。
戦いは7日7ばん
続いた。

『剣』は『たて』を
きりさき、
『たて』は『剣』を
くだいた。
『剣』のかけらが
ふりそそぎ
空となった。
『たて』のかけらが
ふりそそぎ
大地となった。
戦いの火花が
星となった。

そして、
『剣』と『たて』を
かざっていた27の
宝石が
『27の真の紋章』
となり、
世界が動きはじめた
のである。

この世界に伝わる創世の物語である

幻想水滸伝

己の信じる者のために……

赤月帝国。230年もの歴史を誇り、西方のトラン湖周辺を支配する国である。かつてこの地で起こった『継承戦争』において、バルバロッサ・ルーグナーは6人の将軍を率いて勝利を収め、名実ともに皇帝の座を手に入れた。人々はバルバロッサと帝国に残った5人の名将を賞賛し、黄金の皇帝と帝国五将軍と呼んだ。誰もが平穏な日々の到来を期待していた。しかし、皇帝は魔術師ウィンディが宮廷に仕えた頃から政治を顧みなくなったため、帝国には私利私欲を求める腐敗した役人が増え、民衆の不満は次第に高まりつつある。

彼（主人公）は帝国五将軍の一人、テオ・マクドールの息子として、グレッグミンスターの城下町に生を受けた。瞳の中には尊敬してやまない父の大きな背中が映っている。彼は父と共にグレッグミンスター城の謁見の間へ足を踏み入れた。そこには黄金の鎧を纏ったバルバロッサが優しくも厳しい面持ちで立っている。皇帝から２人に勅命が下された。ジョウストン都市同盟が不穏な動きをしているので、テオは北方の警護に向かって欲しい、そして息子である彼も明日から帝国軍で働いてはくれまいか、と。

その晩、屋敷では赴任を明日に控えたテオを囲んで晩餐が開かれた。付き人のグレミオ、テオの部下であるパーンとクレオ、そして数年前から一緒に暮らしてきたテッドがもう食卓に着いている。これが家族全員が揃う最後の食事になるなど、彼には知る由もなかった……。

幻想水滸伝II

あれから３年……舞台は北へ

トラン共和国（かつての赤月帝国）で起こった『門の紋章戦争』から３年後。北方では、ジョウストン都市同盟とハイランド王国の皇王アガレス・ブライトの間に休戦協定が結ばれた。これによって200年にわたる領土争奪戦争に終止符が打たれようとしていた。

少年（主人公）は、ハイランドにある小さな街、キャロで育った。彼は幸せだった。血の繋がりはないが本当の家族だと感じさせてくれる養父ゲンカクと義姉ナナミ、そして親友のジョウイが側にいたから。彼とナナミとジョウイは何をするにも３人いっしょに時を過ごした……。

今、少年はハイランド王国軍のキャンプにいる。ゲンカクが他界した後、彼はジョウイと共に『ユニコーン少年兵部隊』の隊員となっていた。

「気がはやいな。もう着替えたのかい？」

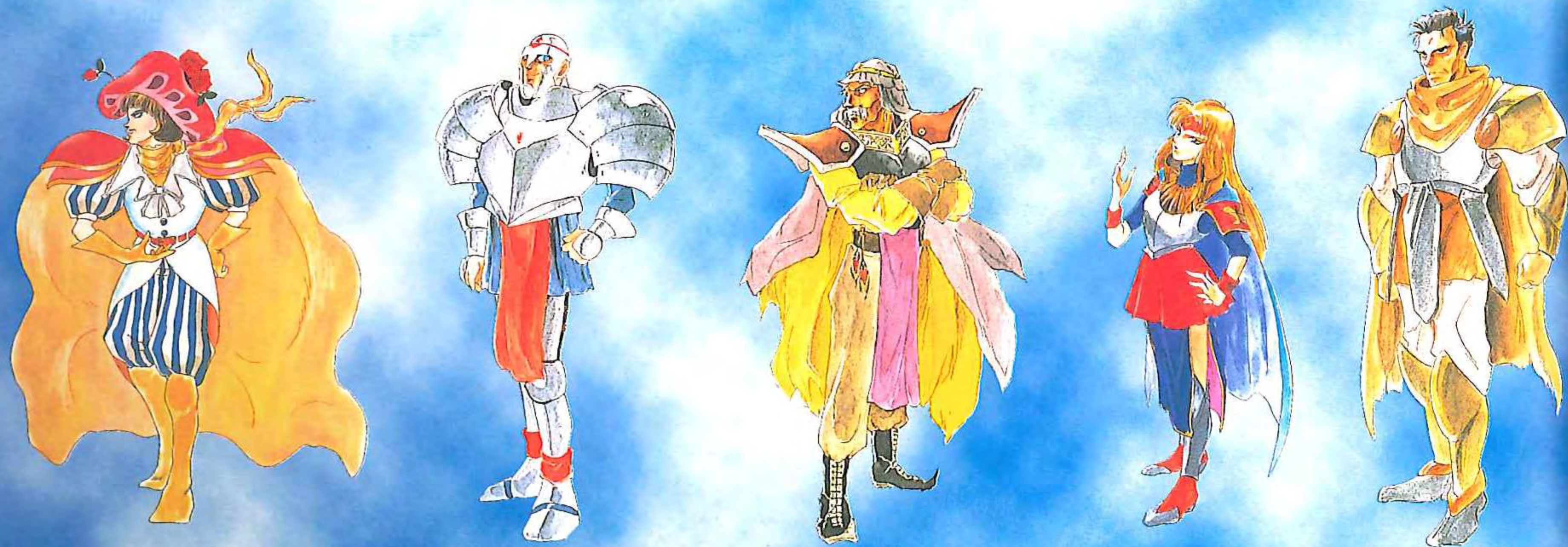
声をかけられて振り向くと、そこには私服姿のジョウイが立っている。休戦協定が結ばれたということもあり、彼らは明日からの休暇を故郷で過ごそうと胸を躍らせていた。

２人は仕度を済ませ、キャロで待つナナミとの再会を思いながら眠りに就いた。

「敵襲だ!!」

危急の事態を知らせる声が静寂を引き裂く。眠気の抜けきらない頭で考えた。都市同盟とは休戦協定が結ばれたはず。自分達のキャンプに一体何が起こったのか？　疑問を胸に抱きつつ、少年は親友と共にテントの外へ飛び出した……。

CONTENTS

システム紹介 ―――― P 5
キャラクター紹介 ―――― P 17
ワールド紹介 ―――― P 35
本拠地・施設紹介 ―――― P 63
幻想水滸伝の歴史 ―――― P 79
兵法指南 ―――― P 85
紋章について ―――― P 90
幻想水滸伝攻略フローチャート ―――― P 95
幻想水滸伝データベース集 ―――― P 103

幻想水滸伝®
GENSO SUIKODEN
幻想水滸伝 II
GENSOSUIKODEN II

システム紹介

幻想ワールドを楽しく遊ぶために

幻想水滸伝のシステム

操作説明

L２ボタン
○ボタンと同じ

L１ボタン
×ボタンと同じ

方向ボタン
フィールド上や町の中では方向ボタンによってキャラクターを移動させる。コマンドウィンドウや戦闘コマンド選択時はカーソルの移動に使用

セレクトボタン
□ボタンと同じ

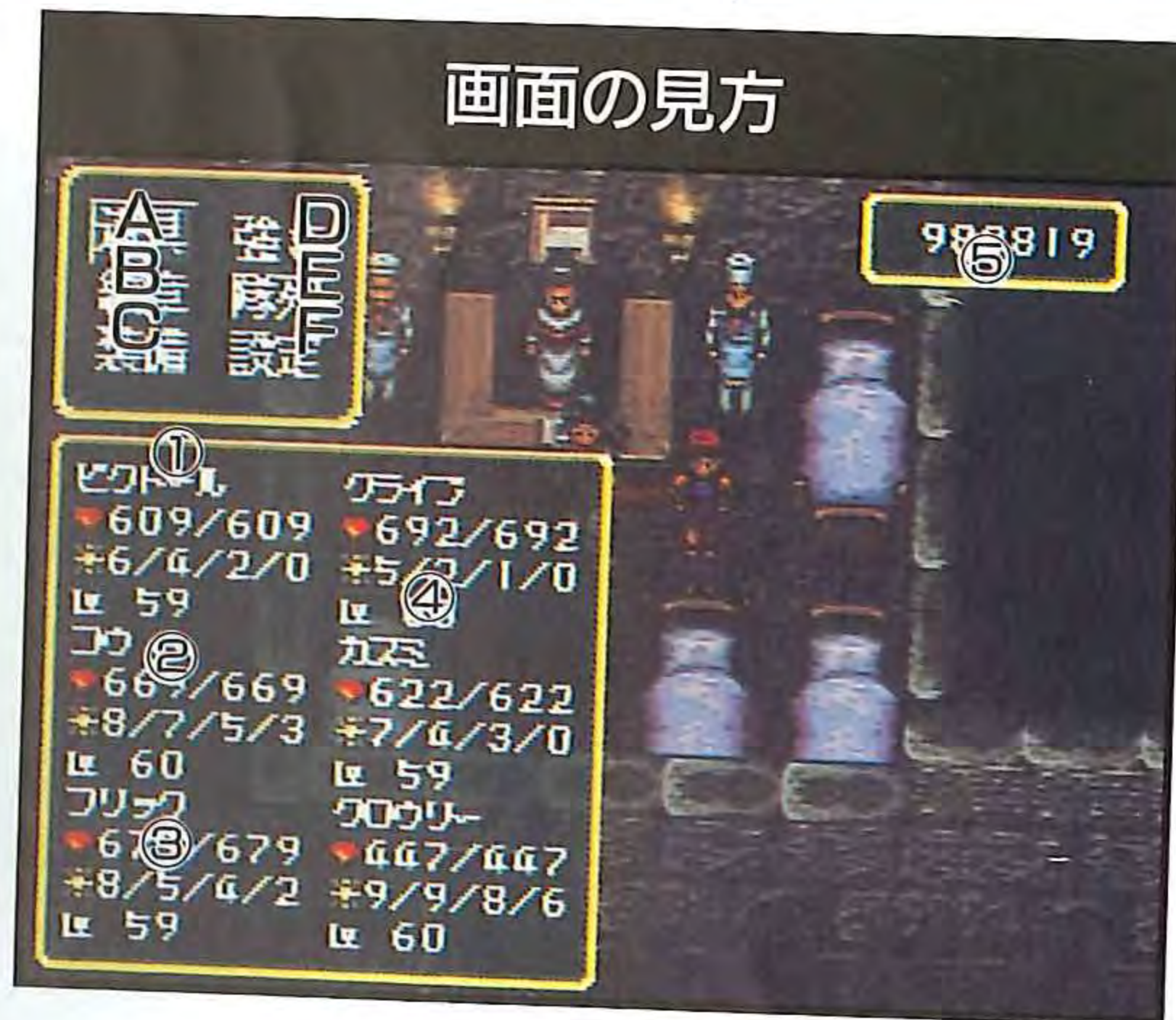
スタートボタン
ゲームのスタート時に使用

○ボタン
人との会話や物を調べるとき、宝箱を開けるときなどに使う。会話ではメッセージの送りと選択肢の決定に使用する。

×ボタン
コマンドのキャンセルに使用。また、神行法、真神行法を宿し、このボタンを押しながら移動すると速度が速くなる。

□ボタン
フィールド上や町の中でコマンドウィンドウを開くときに使用する。再度押すと、コマンドウィンドウが閉じる。

通常のコマンド

画面の見方

①名前
②HP／最大HP
③魔法使用回数
④レベル
⑤所持金

フィールド上や町の中で□ボタンを押すとコマンドウィンドウが開く。この中には「道具」「紋章」「装備」「強さ」「隊列」「設定」と6種類のコマンドが含まれ、必要に合わせて使いわけることができる。

●A　道具
キャラクターの所持しているアイテムに関するコマンド。このコマンドを選ぶと、「つかう」「わたす」「すてる」の３つの選択肢にわかれる。装備しているアイテムは水色、それ以外のアイテムは白で表示される。

●B　紋章
キャラクターが宿している紋章と現在使用可能な魔法を表示するコマンド。方向ボタンでキャラクターの選択をおこなう。また、戦闘時以外に使える回復系魔法は、このコマンドで使用することができる。

●C　装備
パーティー内のキャラクターに防具やアクセサリーを装備させるコマンド。装備できる個所は「かぶと」「よろい」「たて」「その他１」「その他２」だが、キャラクターによって装備できる物とできない物がある。

●D　強さ
力｜直接攻撃によるダメージの算出に影響する。
技｜攻撃の成功率と敵からの攻撃の回避率に影響する。
守｜敵からの直接攻撃によるダメージに影響する。
速｜戦闘時の攻撃する順番に影響する。
魔｜魔法の使用回数、威力、魔法防御力に影響する。
運｜クリティカルヒットと逃亡の成功確率に影響する。

●E　隊列
S｜前衛に配置した場合のみ直接攻撃が可能。
M｜前衛、後衛のどちらに配置しても直接攻撃が可能。
L｜Mの能力に加えて、敵の後衛に対する攻撃も可能。

●F　設定　メッセージスピードや、ウィンドウ、サウンド設定を変更する。

戦闘のコマンド

たたかう
敵と戦闘するコマンド。このコマンドを選択後「こうげき」「ぼうぎょ」「もんしょう」「アイテム」「いっしょに」の５種類の行動の中から選択することになる。

にげる
敵から逃亡するコマンド。敵のレベルよりも味方キャラクターのレベルが高い場合、表示が「にがす」に変化する。

おかね
敵にお金を支払うことで、戦闘を回避するコマンド。所持金が敵の要求する額よりも少ないと、逃げられないこともある。

おまかせ
パーティー内の全員が「こうげき」を選択したことになる。

①コマンド
②味方のステータス
③敵名称
④敵キャラクター
⑤味方キャラクター

こうげき・ぼうぎょ

隊列について
戦闘には前衛と後衛の２つの隊列が存在し、「S・M・L」の武器射程と、右図のような関係を持っている。「S」は前衛専用で敵前衛しか攻撃できず、「M」は前衛・後衛両方から、敵前衛のみ攻撃が可能。「L」は前後衛どちらに配置しても、敵の前後衛に対して攻撃ができる。武器の射程を理解し、より効果的な隊列を編成しよう。

前衛
前衛は直接攻撃を得意とする「S」射程のキャラクターを優先して配置するのが、最も有効な隊列だ。

後衛
後衛は敵の攻撃を受けにくいので、「守」の低い魔道師タイプや「L」射程のキャラクターを配置したい。

ステータス異常について
敵の攻撃によってパーティー内のキャラクターにステータス異常が生じる。これをバッドステータスと呼ぶ。

表示	ステータス	キャラクターの状態	治療の仕方
	毒	移動するたびにHPが減少する	毒消し、回復魔法、一定時間移動する
	麻痺	戦闘中何もできない	
	沈黙	魔法が唱えられない	回復魔法、戦闘終了時に回復
	バケツ	直接攻撃の命中率が半分になる	
	ふうせん	頭に風船が取りつき、３個つくと画面外に飛ばされてしまう	回復魔法、針
	アンバランス	１ターンの間行動不能	次のターンに回復
	戦闘不能	戦闘中何もできない	戦闘中「母なる海」「気合」の魔法で回復戦闘終了後はHP１で復活

もんしょう

紋章はゲームの進行上、非常に重要な役割を果たすものである。キャラクターに宿すことのできる紋章は「魔法紋章」「特殊攻撃紋章」「特殊効果紋章」の３種類に分類できる。

魔法紋章

「魔法紋章」を宿すことによって、各キャラクターは攻撃魔法や回復魔法、戦闘補助魔法を一定の回数だけ使用できる。魔法紋章は「ソウルイーター」と「火・水・風・雷・土」の五行属性紋章、そして、「破魔の紋章」など全12種類。

攻撃魔法は通常攻撃以上に強力なものが多く、戦闘の要になる

特殊攻撃紋章

「特殊攻撃紋章」を宿すと、戦闘中にその紋章固有の必殺技が使用できる。「特殊攻撃紋章」には使用回数の制限はないが、特定のキャラクターしか宿すことができない。また、中には使用した次のターンに行動不能となる紋章もある。

強力な攻撃を無制限に使用できるというのは嬉しい限りである

特殊効果紋章

「特殊効果紋章」はキャラクター自体に影響のある紋章。「しでんの紋章」のように戦闘中、キャラクターに効果を発揮するものから、町の中やフィールド上で効果のある「真神行法の紋章」など、様々な種類が存在する。

「特殊効果紋章」はその身に宿すだけで効果を発揮する

いっしょに

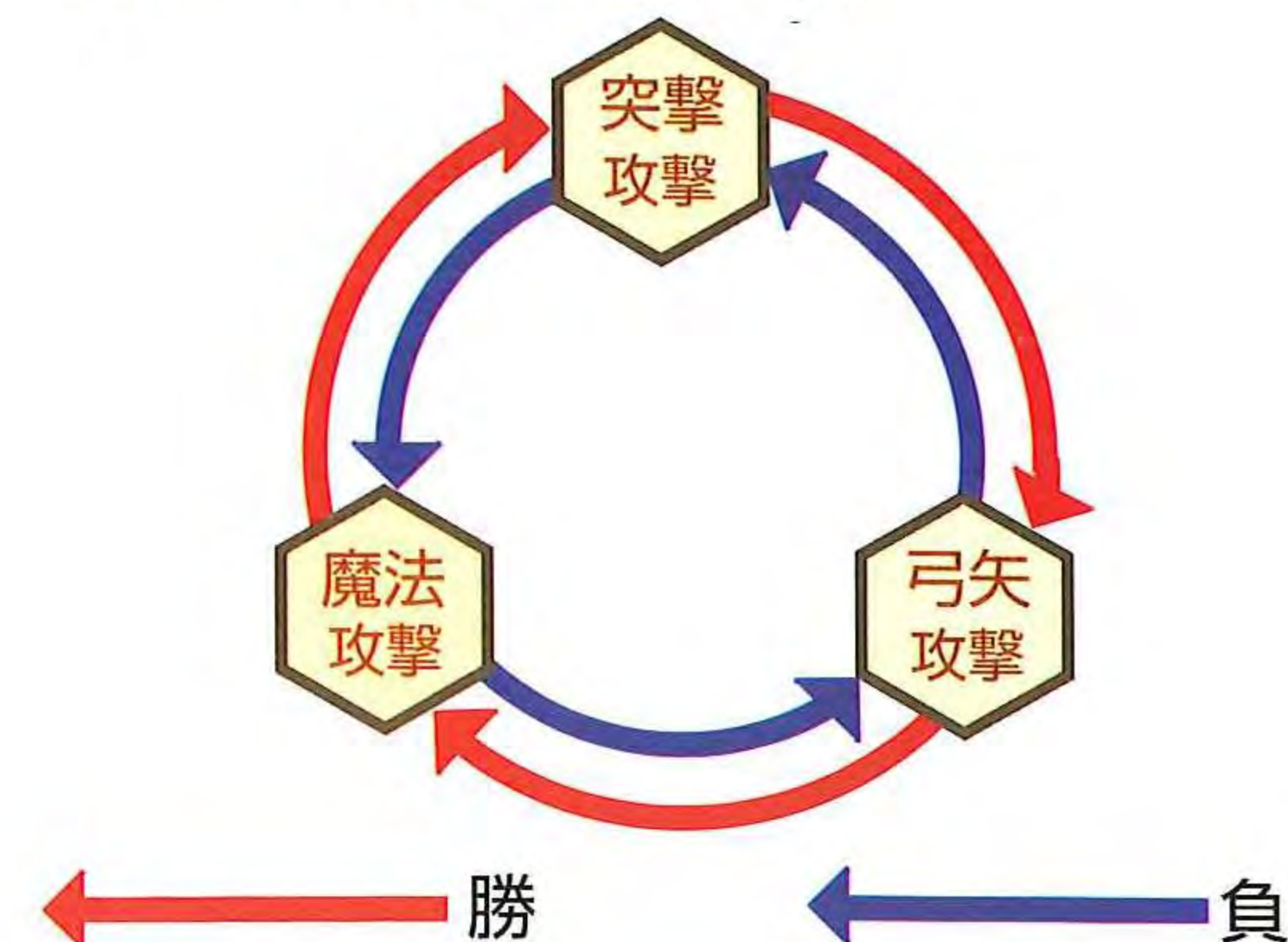
特定の組み合わせでキャラクターがパーティー内にいる場合、２人以上で敵を攻撃する「協力攻撃」が使用可能になる。「協力攻撃」に必要な条件などを下の表にまとめたので参照してほしい。

名前	必要なキャラクター	範囲	攻撃力	名前	必要なキャラクター	範囲	攻撃力
お守り攻撃	グレミオ+パーン	単体	1.5倍	師弟攻撃	主人公+カイ	全体	通常
漁師攻撃	タイ・ホー+ヤム・クー	単体	2倍	湖賊攻撃	アンジー+レオナルド+カナック	単体	2倍
ボコボコ攻撃	パーン+ロニー・ベル	単体	3倍	エルフ攻撃	キルキス+シルビナ+スタリオン	単体	2倍
弓矢乱射攻撃	キルキス+シルビナorスタリオンorルビィ	全体	通常	ニンジャ攻撃	カスミ+フウマ+カゲ	単体	2倍
戦士の村攻撃	ヒックス+テンガアール	単体	1.5倍	美青年攻撃	フリック+アレン+グレンシール	単体	2倍
夫婦攻撃	レパント+アイリーン	単体	1.5倍	レパント一家攻撃	レパント+アイリーン+シーナ	単体	2倍
山賊攻撃	バルカス+シドニア	単体	2倍	美女攻撃	クレオ+アイリーン+バレリアorソニア	全体	通常
コボルト攻撃	クロミミ+ゴン	単体	1.5倍	美少女攻撃	カミーユ+カスミ+テンガアール	単体	2.5倍
竜騎士攻撃	フッチ+ミリア	単体	2倍	コボルト＋１攻撃	クロミミ+ゴン+フー・スー・ルー	単体	2倍
デコボコ攻撃	ハンフリー+クリン	単体	1.5倍	格闘家攻撃	パーン+エイケイ+モーガン	全体	2倍
腐れ縁攻撃	ゲン+カマンドール	単体	2倍	ヒカリ攻撃	リュウカン+フッケン+カイ	単体	3倍
からくり攻撃	ジュッポ+メグ	全体	通常	かじ屋攻撃	マース+ミース+ムース+モース	単体	3倍
大工攻撃	ゲン+サンスケ	単体	2倍				

戦争イベント

戦争イベントはストーリーの進行上、特定の場面で発生する会戦。勝敗は帝国軍と解放軍の双方がぶつかり合い、兵力が０になった軍が敗北となる。帝国軍の兵力はイベントごとに設定されているが解放軍の兵力は各仲間に設定されている兵数の合計で算出される。よって仲間がたくさんいる程、多くの兵力を持つことができるのだ。

攻撃方法には基本となる「突撃」「弓矢」「魔法」があり、それぞれの間には右図のような相性が設定されている。相性の良い攻撃を選び敵軍に大きな損害を与えよう。「その他」のコマンドは以下の説明を参照してほしい。

戦争システムの三すくみ

突撃攻撃
魔法攻撃
弓矢攻撃
勝
負

攻撃方法	説明
突撃攻撃	敵軍に対して突撃攻撃を仕掛ける。弓矢攻撃に強く、魔法攻撃に弱い。自軍の兵力が多いほど、突撃時の攻撃力が上がる
弓矢攻撃	敵軍に対して弓矢攻撃を仕掛ける。魔法攻撃に強く、突撃攻撃に弱い。確実に相手の兵力を削れるが、威力はあまり高くない
魔法攻撃	敵軍に対して魔法攻撃を仕掛ける。突撃攻撃に強く、弓矢攻撃に弱い。相手の攻撃が弓矢攻撃の場合以外は、兵力を失わない

その他	
●軍師	数ターンの間、突撃攻撃の威力を1.5倍に増加させる
●忍者	相手の次の行動を100%の確率で知ることができる
●竜騎士	竜による攻撃をおこなうことができる。弓矢攻撃に弱い
●あきんど	敵兵を買収して寝返らせる。ただし、兵力が減少している場合のみ
●こそどろ	忍者と同様に相手の策を知ることが可能。失敗することもある

一騎討ち

一騎討ちイベントはストーリーが進行していく上で必ず発生するイベント。プレイヤー側の特定キャラクターと敵軍の大将がコマンド選択式の戦いを１対１でおこなう。一騎討ちイベント時の戦闘方法は、「こうげき」「ぼうぎょ」「すてみ」の３種類。これらにも戦争イベントの攻撃方法と同様に三すくみの関係が設定されている。では、どのように相手のしてくる攻撃を見抜くかだが、敵軍の大将はターンの始まりに必ずセリフをはく。実はこれが相手の攻撃のヒントとなっており、そのセリフから攻撃方法を読みとることができるのだ。これを利用して、相手の行動に対し自分の戦闘方法の中から最も有利なものを選択しよう。また、一騎討ちイベント時のHP、攻撃力、防御力は通常時の能力を引き継ぐため、イベントの対象となるキャラクターはしっかりとレベルを上げ、万全の状態にしておくこと。

相手のセリフは次の攻撃方法を表す。「我が剣が見きれるか」は、すてみ攻撃を出すときのセリフ

こうげき	相手に必ずダメージを与えられるが、「すてみ」よりも威力はない
ぼうぎょ	相手の「こうげき」を防御。「すてみ」の相手には大ダメージを与える
すてみ	「こうげき」よりも強力だが「ぼうぎょ」している相手には無効である

幻想水滸伝IIのシステム

操作説明

L2ボタン
×ボタンと同じ

L1ボタン
○ボタンと同じ

方向ボタン
フィールド上や町の中ではボタンを押した方向にキャラクターを移動させる。コマンドウィンドウや戦闘コマンド選択時はカーソルの移動に使用

△ボタン
□ボタンと同じ

□ボタン
フィールド上や町の中でコマンドウィンドウを開くときに使用する。再度押すと、コマンドウィンドウが閉じる

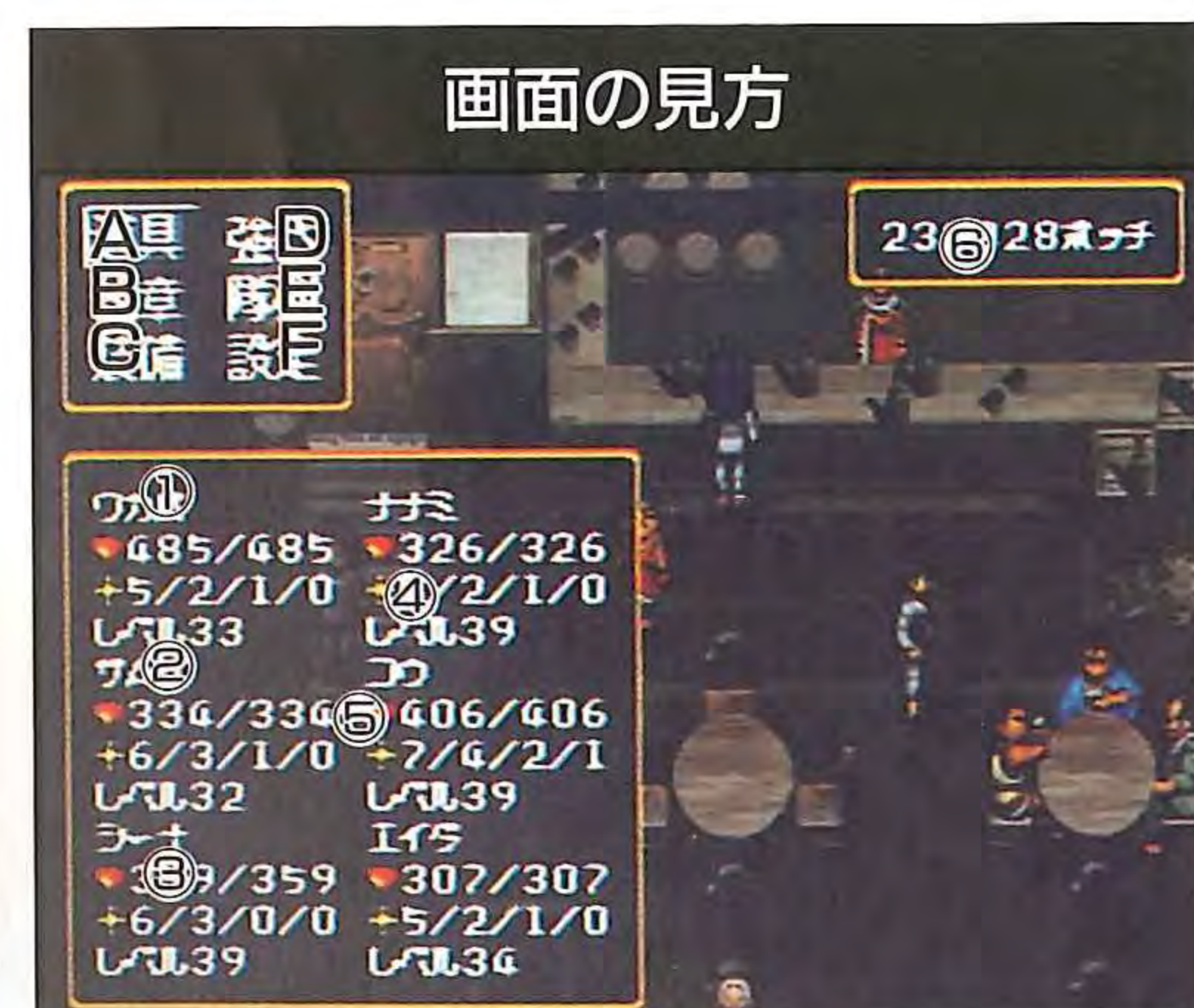
○ボタン
人との会話や物を調べるとき、宝箱を開けるときなどに使う。会話ではメッセージの送りと選択肢の決定に使用する

×ボタン
コマンドのキャンセル・メッセージ送りに使用。また、このボタンを押しながら移動すると速くなる

セレクトボタン
□ボタンと同じ

スタートボタン
ゲームのスタート時に使用

通常のコマンド

画面の見方

①名前
②HP／最大HP
③魔法使用回数
④レベル
⑤ステータス
⑥所持金

コマンドウィンドウは、町の中やダンジョン内、フィールド上で□ボタンを押すと開閉できる。道具の使用時や、装備の変更時はこのウィンドウを呼び出し、右に挙げた6種類のコマンドの中から適切な行動を選択しよう。

●A 道具
キャラクターの所持しているアイテムに関するコマンド。「みんなのもちもの」はパーティー全員で所有しているアイテムで「だいじなもの」はイベント用のアイテムである。アイテム使用時の行動は「つかう」「わたす」「すてる」の中から選ぶ。

●B 紋章
各キャラクターが「額」「右手」「左手」の3ヶ所に宿している紋章と現在使用可能な魔法を表示するコマンド。また、回復系魔法を有する紋章を宿したキャラクターは戦闘以外にもこのウインドウを開いて魔法を使うことができる。

●C 装備
パーティー内のキャラクターに防具やアクセサリーを装備させるコマンド。装備は「かぶと」「よろい」「たて」「その他」の4ヶ所に装備できる。「おすすめ」を選ぶと手持ちのアイテムの中から一番適したものを選択し、自動で装備させてくれる。

●D 強さ
力｜直接攻撃によるダメージの算出に影響する。
技｜攻撃の成功率と敵からの攻撃の回避率に影響する。
直守｜敵からの直接攻撃によるダメージに影響する。
魔守｜敵からの魔法攻撃によるダメージに影響する。
速｜戦闘時の攻撃する順番に影響する。
魔｜魔法攻撃の使用回数と使用時の威力に影響する。
運｜クリティカルヒットと逃亡の成功確率に影響する。

●E 隊列
S｜前衛に配置した場合のみ直接攻撃が可能。
M｜前衛、後衛のどちらに配置しても直接攻撃が可能。
L｜Mの能力に加えて、敵の後衛に対する攻撃も可能。

●F 設定
メッセージ、ウィンドウ、サウンド設定を変更する。

戦闘のコマンド

①コマンド
②味方のステータス
③敵名称
④敵キャラクター
⑤味方キャラクター

たたかう
敵と戦闘するコマンド。このコマンドの選択後、「こうげき」「ぼうぎょ」「もんしょう」「アイテム」「いっしょに」「いれかえ」の6種類の中から行動を選択することが可能。

にげる／にがす
敵から逃亡するためのコマンド。敵のレベルよりも味方キャラクターのレベルが高い場合「にがす」に変化する。

おかね
敵にお金を支払うことで、戦闘を回避するコマンド。所持金が敵の要求する額よりも少ないと、逃げられないこともある。

おまかせ
パーティー全員が「こうげき」を選択したことになる。

「たたかう」から派生する6つのコマンド

●たたかう
敵キャラクターに対して、武器による直接攻撃をおこなうコマンド。一定の確率、または紋章を宿すことによって1ターンに2回以上の攻撃をおこなう。

●ぼうぎょ
敵の攻撃を防御してダメージを減少させるコマンド。

●もんしょう
キャラクターに宿した紋章を戦闘中に使用するコマンド。紋章は「魔法紋章」以外に「特殊攻撃紋章」「キャラクター固有紋章」が使用できる。

●アイテム
戦闘中にアイテムを使用するコマンド。ここで使用できるアイテムはキャラクターに装備させたアイテムのみである。使用できないものは灰色で表示される。

●いっしょに
パーティー内のキャラクターが一定の条件を満たしているときのみ選択可能なコマンド。選択すると、2人以上のキャラクターによる「協力攻撃」が発生する。

●いれかえ
このコマンドを選択したキャラクターは、前衛ならば後衛の者、後衛ならば前衛の者、つまり選択した者の「縦列」に配置された者と位置を交代することができる。配置換えを忘れて戦闘になってしまった場合などに使用する。

前衛 「S」「M」「L」すべての攻撃射程の者が敵に対して攻撃することができる。「直守」の数値の低い者はあまり配置しない方がよい。

後衛 「M」「L」の攻撃射程を持った者のみ、敵に対して攻撃することが可能である。「S」の者を配置すると直接攻撃はおこなえない。

もんしょう

戦闘における行動のバリエーションを広げてくれるのが紋章である。紋章屋や宝箱、イベント中やモンスターを倒したときに封印球という形でさまざまな種類のものを入手することができる。それぞれの封印球が秘めるその効果はキャラクターの身体の一部や武器に宿すことで発揮されるのだ。ゲーム中に各キャラクターが所持できる紋章は大きく分類すると「魔法紋章」「特殊攻撃紋章」「キャラクター固有紋章」「武器に宿す紋章」「特殊効果紋章」の５種類に分けられる。

●魔法紋章

この種類の紋章を宿すと、魔法が使えるようになる。魔法には「攻撃魔法」「回復魔法」「攻撃補助魔法」が存在し、宿したキャラクターの魔法使用回数によって各レベルの魔法を一定回数ずつ使用できる。代表的な紋章は「蒼き門の紋章」などである。

蒼き門の紋章

●特殊攻撃紋章

「特殊攻撃紋章」を身に宿すと、「もんしょう」コマンドを選ぶだけで強力な特殊攻撃を何回でも使用することができる。

しかし、大半は能力値の減少など、リスクが設定されているため、使いどころが難しい。また、キャラクターの武器の種類によって、宿せる紋章は限られている。

トンビの紋章

●武器に宿す紋章

各キャラクターの武器にも紋章を宿すことができる。

武器に宿せる紋章は２つの種類に分けられる。１つは武器やキャラクターに追加効果を与える、火、水、風、雷、土の属性の紋章。もう一つは武器にのみ宿すことのできる特殊効果を持つ紋章だ。手技、ドレインの紋章などが該当する。

手技の紋章

組み合わせ魔法

キャラクター１人が２つの紋章、または２人で各々の紋章のレベル４魔法を使用すると、特定の組み合わせで「組み合わせ魔法」が使用できる。

名前	組み合わせ	効果
焦土	火or烈火 ＋土or大地	敵全体に1300ダメージ
風烈牙	土or大地 ＋風or旋風	敵全体に1000ダメージ
水竜	風or旋風 ＋水or流水	敵全体に800ダメージ ＋戦闘不能も含めて味方全回復
雷神	水or流水 ＋雷or雷鳴	敵単体に2000ダメージ ＋戦闘不能も含めて味方全回復
火炎陣	雷or雷鳴 ＋火or烈火	敵単体に2000ダメージ ＋残りの敵に1300ダメージ

●キャラクター固有紋章

一部のキャラクターには、他では手に入らない固有の紋章を身につけている者がいる。これらの紋章には独特の特殊能力が秘められており、通常の紋章より強力である。しかし、「特殊攻撃紋章」と同様にリスクを持っているものが多く、使いどころを考えないと有効には活用できない。

炎の竜の紋章

●特殊効果紋章

特殊効果紋章はキャラクターの身に宿すだけで効果を発揮する紋章だ。その効果は戦闘中のキャラクターの状態を変化させるものや、「真神行法の紋章」のようにパーティー全体に効果のあるものなど、多くの種類が存在する。これら特殊効果紋章の大半は紋章屋で入手することはできない。

怒りの紋章

いっしょに

２人以上の特定キャラクターがパーティーに入っている場合に限り、戦闘時のコマンド内に灰色で表示されている「いっしょに」（協力攻撃）が白色に変化し、選択が可能となる。協力攻撃は魔法紋章に匹敵する威力を秘めたものが多く、使用回数に制限はないが、大半は何らかの条件が設定されている。ここでは一部の協力攻撃の名前と攻撃に必要となるキャラクター、攻撃範囲と「通常」（協力攻撃に参加したキャラクターが通常に攻撃した場合のダメージの合計）を基準とした攻撃力を紹介する。

コボルト攻撃

必要なキャラクター
ゲンゲン
＋
ガボチャ

範囲	攻撃力
単体	通常

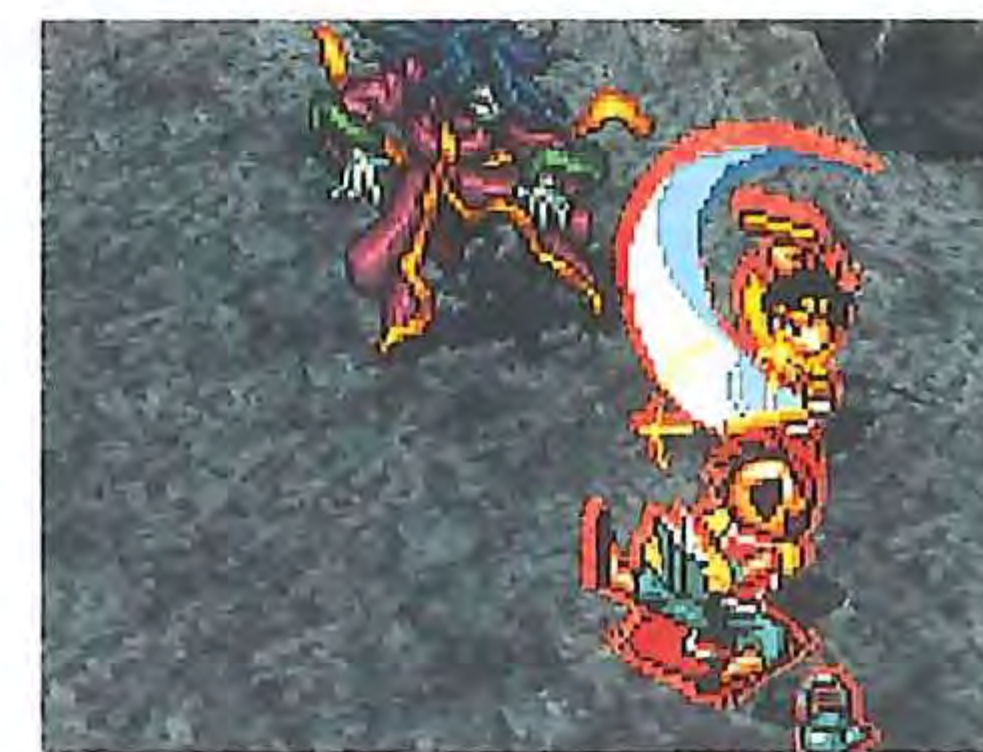
備考
一定の確率で全体に対して「コボルト100人攻撃」（通常の３倍）になる

ヒカリ攻撃

必要なキャラクター
ボルガン
＋ロンチャンチャン
＋ガンテツ

範囲	攻撃力
単体	1.5倍

備考
使用時に味方にも0.5倍のダメージを与える。使用者はダメージを受けない

兄弟攻撃

必要なキャラクター
主人公
＋
ナナミ

範囲	攻撃力
単体	2倍

備考
一定確率でナナミがサポる（ナナミのダメージ回復）になる

名前	必要なキャラクター	範囲	攻撃力	備考
騎士攻撃	マイクロトフ ＋カミュー	単体	2倍	使用後、30%の確率で「アンバランス」状態になる
クロス攻撃	ビクトール ＋フリック	単体	1.5倍	敵に対して30%の確率で「ノックダウン」効果
弓矢乱射攻撃	キニスン ＋エイダ	全体	0.5倍	なし
男気攻撃	リキマル ＋アマダ	縦一列	2倍	なし
ウィングホード攻撃	チャコ ＋シド	単体	1.5倍	敵に対して30%の確率で「毒」効果
親子攻撃	ツァイ ＋トモ	前列	通常	なし
ダブル格闘家攻撃	ワカバ ＋ロンチャンチャン	単体	3倍	２人が「怒り」状態の時に使用できる
おさななじみ攻撃	主人公 ＋ジョウイ	全体	通常	なし
忠犬攻撃	キニスン ＋シロ	縦一列	前列1.5倍 後列0.5倍	なし
めおと攻撃	フリード・Y ＋ヨシノ	単体	2倍	使用後、ヨシノが「アンバランス」状態になる
ワンワン攻撃	シロ＋ ゲンゲンorガボチャ	単体	1.5倍	なし
タックル攻撃	ハンナ ＋オウラン	全体	0.75倍	使用後、２人が「アンバランス」状態になる
からくり攻撃	メグ ＋からくり丸	全体	通常	からくり丸の攻撃力のみで全体にダメージ
にせもの攻撃	主人公 ＋ホイ	単体	通常	ホイの攻撃は必ずミスをする。(よって主人公のみの攻撃となる)
おっかけ攻撃	フリック ＋ニナ	単体	2.5倍	使用後、ニナが「アンバランス」状態になる
旅の一座攻撃	アイリ＋リィナ ＋ボルガン	単体	2倍	使用後、ボルガンが「アンバランス」状態になる
美青年攻撃	フリック＋カミュー ＋マイクロトフ	単体	1.5倍	敵に対して25%の確率で「即死」効果

戦争イベント

ストーリーが進行すると、ゲーム画面が切り替わり、同盟軍と王国軍が激突する「戦争イベント」が発生する。戦闘はマップ上に配置された部隊を一部隊ごとに行動させ、敵の壊滅もしくは拠点を守りきることで勝利となる。部隊には「歩兵」「弓兵」「魔法兵」の３種類あり、以下のような特性がある。

歩兵	弓兵に対しては攻撃力が1.25倍。魔法兵に対しては1.5倍になる
弓兵	２マス先まで間接攻撃が可能。直接攻撃をするときは攻撃力が0.75倍になる
魔法兵	３マス先まで間接攻撃が可能。直接攻撃をするときは攻撃力が０になる

戦争イベントのルール

１つの部隊は１人の主将と２人の副将、最高３人のキャラクターから編成される。部隊の種類は主将となる者によって変化し、副将の特殊能力が付加される。またイベントの勝敗は右の条件に基づいて決定される

勝
①勝利条件を満たした場合
②敵の部隊を全滅させた場合

負
①戦争イベントごとの敗北状態を満たした場合
②主人公の部隊、自軍の部隊が全滅した場合
③マップ上に存在する自軍の城を占領された場合

戦争イベント時の操作方法

マップ上に表示された自軍の部隊をカーソルで選択し、表示された移動範囲内で移動先を決定すると部隊が移動する。移動後、「攻撃」「待機」「紋章」コマンドの内から選択すると行動が終了する。

自分で操作できる味方の部隊をすべて行動させるか、スタートボタン、または部隊のいない場所を選択するとサブウィンドウが表示され、その中の「行動を終える」を選ぶと相手のターンに移行する。以上の基本行動を勝敗が決定するまで繰り返すことになる。

攻撃	部隊の種類ごとにそれぞれの特性に基づく攻撃をする
待機	何もせず部隊行動を終了する
紋章	部隊の持つ特殊能力（魔法）を使用する

攻撃

移動後に「攻撃」を選択すると敵との戦闘になる。戦闘ではお互いの攻撃力の差と地形効果などで各々のダメージが決定される。部隊はダメージを２回受けるまで行動可能。

待機

移動や攻撃をしないで行動を終えたい場合に使用する。

部隊編成について

戦争イベントが発生する前ならば、自軍の本拠地にいる「アップル」に話しかけることで部隊内のキャラクター編成をおこなうことが可能となる。戦争イベントが発生してしまうと部隊編成はできなくなるので編成は必ず事前にしておこう。

紋章

移動後に「紋章」を選択するとその部隊にいるキャラクターの特殊能力が表示される。特殊能力には様々な種類があり、その効果は該当するキャラクターが部隊内にいるだけで発揮されるものが多い。また、一部のものは敵軍に対しての間接攻撃の手段としても使用することが可能である。

攻撃魔法の特殊能力は、敵の反撃を受けることはなく、離れた敵にダメージを与えることができる。代表的な攻撃魔法はジーンの持つ「雷の魔法」など

騎馬能力	騎馬部隊になって移動力がアップする
狙撃能力	５マス以内にいる敵（１部隊）に対し弓矢で攻撃する
火炎槍	直線３マスの上にいる部隊に対しダメージをあたえる
輝く盾の紋章	一定範囲内にいるすべての味方部隊を回復する
重装備	ダメージに１回多く耐えられるようになる
クリティカル	一定確率で２回分のダメージを与えることができる
偵察	敵と味方、それぞれの攻撃成功確率が表示されるようになる
ちょうさ	敵と味方、それぞれの攻撃成功確率が表示されるようになる
森歩き	森を平地と同様に移動できる。騎馬能力との併用はできない
風の魔法	射程内にいる敵（１部隊）に対して魔法で攻撃する
火の魔法	射程内にいる敵（全体）に対して魔法で攻撃する
雷の魔法	射程内にいる敵（１部隊）に対して魔法で攻撃する
みやぶる	一定確率で相手の攻撃を見切り、ダメージを無効化する
おうきゅう	使用者の部隊のみダメージを回復する
ちりょう	使用者の一定範囲内にいる味方（１部隊）のダメージを回復する
抜け道	すべての地形を平地と同様に移動できる
ボディガード	部隊が全滅したときのキャラクターの死亡率が０になる
はげます	使用者に隣接した行動済みの部隊を行動可能にする
発明	一定範囲内の全ての部隊を攻撃する（敵も味方も関係なし）
飛行	部隊の移動力がアップする。騎馬能力との併用はできない
乱戦	魔法兵と弓兵に対する攻撃力がアップする

アップルにおまかせ

サブウィンドウを開き、「アップルにおまかせ」を選択するとプレイヤーターンがオートになる。

一騎討ち

今作でも一騎討ちイベントが発生する。一騎討ちイベント時のルールは前作の仕様をそのまま引き継いでおり、戦闘方法も「こうげき」「ぼうぎょ」「すてみ」の３種類。

これらは三すくみの関係にある。相手の攻撃の見分け方も同じで、相手がターンの始まりに必ずはくセリフがヒントとなっている。そこから攻撃方法を読みとり、最も有効なものを選択しよう。

ルールは同じだが一騎討ちの演出は前作から大幅に強化されたのだ

こうげき	「ぼうぎょ」する相手にも必ずダメージを与えるが「すてみ」よりも威力はない
ぼうぎょ	「こうげき」には少しダメージを受ける。「すてみ」には逆に大ダメージを与える
すてみ	「こうげき」よりもダメージは大きいが、「ぼうぎょ」している相手には無効

ステータスの異常

敵の攻撃やアイテム使用によってパーティー内のキャラクターにステータス変化が生じる。ステータス異常にはバッドステータスとグッドステータスの２種類がある。

●バッドステータス

表示	ステータス	キャラクターの状態	治療の仕方
	毒	移動するたびにHPが減少する	毒消し、回復魔法、一定時間移動する
	沈黙	魔法が使用できなくなる	回復魔法、戦闘終了時に回復
	バケツ	直接攻撃の成功率が半分になる	
	ふうせん	頭に風船が取りつき、画面外に飛んでいってしまう	回復魔法、はりを使用するか、直接攻撃を受けるとふうせんは割れる
	アンバランス	１ターンのあいだ行動不能	次のターンに回復
	ノックダウン		
	戦闘不能	戦闘中何もできない	戦闘中は「母なる海」「気合」の魔法で回復 戦闘終了後はHP１で復活
	ターゲット	敵から集中的に攻撃を受ける	回復魔法、戦闘終了時に回復
	サビ	武器のレベルがダウンする	アイテム、回復魔法、戦闘終了時に回復
	険悪	協力攻撃が出せなくなってしまう	アイテム、回復魔法、戦闘終了時に回復
	金縛り	戦闘中何もできなくなる	金縛りをかけたモンスターを倒す、回復魔法、戦闘終了時に回復
	テレポート		戦闘終了時に回復
	眠り		ダメージを受ける、回復魔法、戦闘終了時に回復
	チビ	攻撃力が半分になる	回復魔法、戦闘終了時に回復

●グッドステータス

表示	ステータス	発生方法	効果
	怒り	アイテム、敵の攻撃、紋章	１ターンのあいだ攻撃力が1.5倍になる
	ほかほか	アイテム、風呂に入る	一定時間のあいだ体力が回復する
	ブースト	アイテム	３ターンのあいだ攻撃力が２倍。効果が切れると敵に与えたダメージの半分を受ける
	無敵	アイテム	敵の攻撃を無効化させる。 ただし自分は行動不能になる
	パニック	敵の特殊攻撃、アイテム	ランダムに行動が選択される（操作不能）。 使った魔法の使用回数が減らない
	覚醒	アイテム、敵の特殊攻撃、紋章	一定ターンのあいだ魔法の攻撃力が1.5倍になる

幻想水滸伝
GENSO SUIKODEN
幻想水滸伝II
GENSOSUIKODEN II

キャラクター紹介

幻想ワールドを駆け巡る英傑たち

『幻想水滸伝』キャラクター紹介――1

自由を勝ち取った108の星たち

帝国と果敢に戦い、新たな歴史を刻んだ勇士たちを紹介しよう。年齢は解放戦争終結時、太陽暦457年のもの。[その後] は解放戦争終結後の行動。

帝国五将軍テオ・マクドールの息子。母親は主人公を産んで間もなく病死している。テオが北方に任地を移動する際、皇帝に仕えることになるが、親友テッドの持つ呪いの紋章「ソウルイーター」を受け継いだために帝国から追われる身となる。その後、オデッサ・シルバーバーグの遺志を引き継いで解放軍のリーダーに。父との対決、グレミオの死など様々な苦難を乗り越えて、仲間と共にトラン解放を成し遂げた。[その後] 後事をレパントに託し、気ままな旅に出る。

主人公

天魁星　?歳　男

コウアンの富豪で、文武両道に優れる人望厚い人物。愛妻アイリーンを連れ去った軍政官クレイズに激昂して反抗し、帝国に追われる身になる。それ以来、初めは家人に災いが降りかかるのを案じて避けていた解放軍に身を置くことになる。[その後]辞退した主人公にかわり、トラン共和国初代大統領に就任。

[仲間にする条件] クレイズにさらわれたアイリーンをレパントと共に助ける。

レパント

天罡星　42歳　男

カレッカの虐殺事件を機に帝国軍を離れセイカの村で隠居生活をしていたが、実の妹オデッサの死を知り、解放軍再興のため立ち上がった。優秀な軍師であった彼は、戦略家としての非情な部分と、人としての感情的な部分とのせめぎあいに苦しんでいた。[その後] 解放軍の勝利を知り、長い眠りにつく。[仲間にする条件] セイカで出会った後、やってきた帝国兵を倒してもう一度話しかける。

マッシュ

天機星　35歳　男

少年ながら魔法の才能に恵まれる。顔立ちはいいが性格は悪く、人を見下したような喋り方をする。ハルモニア神聖国出身だが、訳あってレックナートに拾われ、育てられている。

[その後] レックナートと共に姿を消す。[仲間にする条件] 本拠地入手時に現れる。

ルック

天間星　14歳　男

通称「大刀ハンフリー」。かつて帝国軍の百人隊長だったが、カレッカの虐殺事件を機に離反した。

[その後] フッチを連れて行き先を告げずにトラン共和国を去る。[仲間にする条件] パンヌ・ヤクタ城攻略時に現れる。

ハンフリー

天勇星　32歳　男

「青い月のカシム」と呼ばれた五将軍随一の剣使い。皇帝への忠義心は強い。

[その後] 総司令官の座を断り、北方の守りを固めるためにモラビア城へ戻る。[仲間にする条件] モラビア城開城後、ミルイヒの説得で仲間に入る。

カシム・ハジル

天雄星　43歳　男

「鉄壁のクワンダ」と称される五将軍のひとり。皇帝を諌めることも一つの忠誠だと思うに至り、解放軍に参加した。[その後]共和国軍の総司令官に就任する。[仲間にする条件] パンヌ・ヤクタ城の奥で一騎討ちに勝ち、首を斬らずに仲間に入れる。

クワンダ・ロスマン

天猛星　36歳　男

黒騎士ユーバーに接触する機会を求めて解放軍に入る。

[その後] 姿を消したユーバーを追い、共和国を去る。[仲間にする条件] ネクロードを倒した後、ネクロードの城の最上階で話しかける(城レベル4以上)。

ペシュメルガ

天威星　?歳　男

主人公の面倒を見てきた付き人。自分の過失から主人公がけがを負って以来「いかなる時も主人公の身を守る」と誓いをたて、その言葉を柄に刻んだ鋼の斧を持つ。ミルイヒの罠から主人公を守った。[その後] 主人公と共に旅に出る。

グレミオ

天英星　27歳　男

北方の大富豪で通称「旦那ウォーレン」。きっぷのよい男で、数多くの食客を抱え持つ。中には帝国に追われる者も多い。カシム・ハジルによる反乱分子弾圧で囚われていたが、解放軍に救出される。[その後] トラン共和国の初代議長を引き受ける。[仲間にする条件] モラビア城の牢屋から助け出す。

ウォーレン

天貴星　46歳　男

キーロフの町の船商人で、裏では密輸もしている。旧知の仲であるタイ・ホーに誘われて解放軍に入った。[その後]商人ギルドの長となり、権勢を振るう。

[仲間にする条件] 秘密工場で火炎槍入手後、キーロフにある彼の家に行く。

クン・トー

天富星　57歳　男

古くからテオ直属の部下として働き、パーンの先輩にあたる。パーンと共にマクドール家の一員（居候）のような存在。テオと解放軍に身を置く主人公の父子関係をいつも気に懸けている。

主人公にとっては姉のような存在である。優しい女性としての面と、強い戦士としての面を併せ持つ。[その後]「戦いに疲れた」と言って、テオの屋敷を守っている。

クレオ

天満星　28歳　女

通り名は「風来坊ビクトール」。故郷ノースウィンドゥを壊滅させたネクロードに復讐するため、各地を渡り歩いていた。人を見る目に長け、主人公の人をひきつける力を最初に見出した。

[その後] 最後の戦いのさなかで行方不明となる。[仲間にする条件] 宿屋で助けてもらった後、グレッグミンスターを共に脱出する。

ビクトール

天孤星　29歳　男

大森林にある貧村出身で、地位を得るために戦場で常に先陣を切ったため、「烈火のバレリア」と呼ばれた帝国軍士官。クワンダの焦魔鏡使用を機に帝国を離反し、解放軍に入る。[その後] トラン共和国の部隊長となり、エルフの村との調停役を務める。[仲間にする条件] エルフの村の牢屋から脱出した後、村を出ようとする。

バレリア

天傷星　26歳　女

北の関所を守る将軍。一見事勿れ主義に見えるが、部下の命を思っての行動が多い。口癖は「俺は強い方につく」であるが、どうも照れ隠しのようである。部下からの信頼も厚く、彼が解放軍に入る際にはその多くが行動を共にしている。

[その後] 共和国軍に入るのを嫌がって商売を始める。[仲間にする条件] 北の関所の会戦で勝利。

グリフィス

天立星　27歳　男

世界に1丁だけという幻の武器「鉄砲」を持つ銃士。ある女を追っている。

[その後] 戦いが終わった時には、すでに姿を消していた。

[仲間にする条件] 城レベル4以上になると、8分の1の確率でリコンの宿屋に出現するので話しかける。

クライブ

天捷星　24歳　男

解放軍の初期メンバー。通称「青雷のフリック」。戦士の村出身で、剣の名「オデッサ」にその出自を見て取れる。オデッサと一応恋仲だったが、彼女が解放軍を優先したため衝突することもあった。[その後]最後の戦いのさなかで行方不明になる。[仲間にする条件] 本拠地を飛び出した後、カクで話しかける。

フリック

天暗星　25歳　男

借金取りを生業にしている。通り名は「夜叉カミーユ」。主人公たちを追って来たが、ビクトールに騙されトラン湖城攻略を手伝わされる。「借金を取り立てたらこんな所に用はない」と言っているが、立ち去る気はないようだ。[その後] 共和国軍の槍術指南役に抜擢される。[仲間にする条件]カクの酒場で話しかける。

カミーユ

天祐星　18歳　女

継承戦争ではゲイル・ルーグナー側の将だったが、戦いに敗れたため竜洞騎士団の元に身を隠していた。解放軍に参加したのはバルバロッサを討つためである。[その後] 共和国軍に誘われるが断り、共和国を去る。[仲間にする条件]ハンフリーをパーティーに入れて竜騎士の砦で話しかける。(城レベル4以上)

クロイツ

天空星　35歳　男

足の速さが自慢のエルフで「韋駄天スタリオン」と称しているが、逃げ足が速いだけとも。エルフの村が焼き払われた際、シルビナを連れて脱出に成功。その後解放軍に参加した。[その後]世界一速い男になって帰って来ると言って旅立つ。[仲間にする条件] パンヌ・ヤクタ城攻略前に合流。

スタリオン

天速星　エルフ年齢26歳　男

一匹狼の忍者で、契約次第では何でもする。世界をクールに捉え、自分の損得で物事を割り切っている。20000ポッチで解放軍に雇われたが、状況次第では帝国側にいても不思議ではなかった。[その後] 契約は終わったと言い残し、いずこかへと去る。[仲間にする条件]秘密工場で20000ポッチ払う。(城レベル2以上)

カゲ

天異星　26歳　男

二挺斧を振るう豪腕が自慢の放浪戦士。虎の頭に見えるのはマスクで、なぜ顔を隠しているのかは分からない。ただ、彼の旅の目的に関係があるのは確かである。［その後］一時コボルトの村にいたが、しばらくして旅に出る。［仲間にする条件］コボルトの村の宿屋で食事代10000ポッチを肩代わりする。

フー・スー・ルー
天殺星　32歳　男

エルフの村の危機を救うため、解放軍の力を借りに来た。人間との共存を望む彼の価値観はエルフ社会では受け入れられなかった。シルビナとは相思相愛の仲である。［その後］エルフの村を蘇らせるために力を注ぐ。［仲間にする条件］ウィンディの送り込んだ刺客を倒した後、本拠地の船着き場に倒れている。

キルキス
天微星　エルフ年齢24歳　男

剣術・魔法共に一流の腕を持つ帝国五将軍の1人。皇帝の亡き妻クラウディアに想いを寄せていた。「花将軍ミルイヒ」という呼称は、趣味の園芸から付けられたもの。［その後］バルバロッサとクラウディアの眠る墓を守って一生を終える。［仲間にする条件］スカーレティシア城攻略後、処刑しないで仲間にする。

ミルイヒ・オッペンハイマー
天究星　38歳　男（?）

継承戦争ではゲイル側に属していたが、テオに敗れ諭される。大食らいでいい加減なところもあるが根はまじめで、常に「何が正しいことで自分は何を為すべきか」を問い続ける真摯な部分を持つ格闘家だ。その性格とテオへの忠誠心から一時は主人公を裏切るが、己の心に従って解放軍に加わる。［その後］未熟な自分を鍛えるために、旅立ちの決意をする。

パーン
天退星　29歳　男

水上砦シャサラザードを守る六将軍キラウェア・シューレンの娘であった彼女は、偉大な母の威光により自分が正当に評価されていないと感じていた。主人公の死に様を見届けるという名目で解放軍に入る。［その後］共和国の水軍を引き継ぎ、武名をあげる。［仲間にする条件］本拠地の牢屋で話しかけ、恨んでもいいから仲間になってくれと頼む。

ソニア・シューレン
天寿星　27歳　女

かつては船商人だったが帝国軍の横暴に反感を抱き、トラン湖に巣食う湖賊となって帝国軍の船を襲うようになった。主人公とタイ・ホーに敗れた後で解放軍に協力する。［その後］船を使って貿易を始め、一儲けを企む。［仲間にする条件］湖賊の砦に行き、3人を10ターン以内で倒す。（城レベル3以上）

アンジー
天剣星　28歳　男

カクの町に住む漁師で、ヤム・クーとは義兄弟の契りを結んだ間柄である。帝国軍や解放軍といった主義主張には無関心。彼の望みは人生を納得できるように生きることであり、解放軍に参加したのも主人公が気に入ったからにすぎない。［その後］カクの町に戻り、気ままな生活を続ける。［仲間にする条件］ちんちろりんで勝負し、1000ポッチ以上勝つ。

タイ・ホー
天平星　34歳　男

アンジーの手下で、彼と共に解放軍に入る。いつものほほんとしているが、戦闘時は怪力を見せる。［その後］アンジーと共に商売をする。［仲間にする条件］アンジーと同じ。

カナック
天罪星　33歳　男

義兄弟であるタイ・ホーがあまり物事を気にしない性格なので、弟分の彼が時には苦労することもあるが、「まあ、兄貴のやることだから仕方ないか」と笑っていられる男である。［その後］トラン湖のほとりで、のんびりと魚釣りを楽しんでいる。［仲間にする条件］タイ・ホーと共に仲間になる。

ヤム・クー
天損星　25歳　男

湖賊アンジーの手下で、くさり鎌の使い手。カナック同様、アンジーと共に解放軍に参加する。［その後］アンジーと共に商売をする。［仲間にする条件］アンジーと同じ。

レオナルド
天敗星　31歳　男

戦士の村で暮らす少年。テンガアールに想いを寄せているが、気が弱くて言い出せない。しかし彼女がネクロードに連れ去られた際には勇気を認められ、戦士の儀式を受ける。彼の持つ剣の名はテンガアール。［その後］戦士として〝本当に〟認められたため旅に出る。［仲間にする条件］ネクロード城に入ろうとする。

ヒックス
天牢星　17歳　男

戦士の村の村長ゾラックを父に持つ。ネクロードの生贄に指名されたが、主人公たち解放軍と幼なじみのヒックスに助けられる。ヒックスのことが気になるが、彼の煮え切らない態度に苛立つことも多い。［その後］自分がいないとダメだからと、ヒックスの旅に無理矢理ついていく。［仲間にする条件］ネクロードを倒す。

テンガアール
天慧星　15歳　女

清風山の山賊の頭目で、通称「旋風斧のバルカス」。シドニアと共に帝国の役人だけを狙っていた。グレイディに磔にされるが、主人公らに助けられる。［その後］国境警備隊隊長に任命される。［仲間にする条件］パーン復帰後、本拠地に現れる。

バルカス
天暴星　34歳　男

バルカスと共に山賊の頭目を務め、「遠当ての術」という瞬間移動の特技を持つ。無口でものごとを斜めに見ているような男だが、バルカスには心を許している。［その後］バルカスと共に共和国軍に誘われるが、いつしか姿を消す。［仲間にする条件］バルカスと同じ。

シドニア
天哭星　22歳　男

夫のレパントを常に温かく見守る良き妻。芯も強く、魔法使いとしての素質がある。［その後］レパントの傍には常に寄り添うアイリーンの姿があった。［仲間にする条件］レパントと共に仲間になる。

アイリーン
天功星　32歳　女

継承戦争ではバルバロッサの勝利に貢献した名軍師。マッシュの叔父にあたる。［その後］カレッカに戻り、残りの人生をそこで過ごす。［仲間にする条件］カレッカで会い、マッシュの言付けを貰ってから再び会う。（城レベル4以上）

レオン・シルバーバーグ
地魁星　46歳　男

キーロフの町で主人公にゲームを持ちかける遊び人。［その後］北でいい儲け話が見つかったと行ってしまった。［仲間にする条件］オート神経衰弱のタイムトライアル記録を抜く。（城レベル3以上）

ジョルジュ
地煞星　25歳　男

ミルイヒに囚われていたところを主人公たちに助けられた画家。自由を表す色を探している。［その後］自由を表現する色を探しに旅に出る。［仲間にする条件］スカーレティシア城攻略後に話しかける。

イワノフ
地勇星　30歳　男

神秘的な雰囲気を持った女性紋章師だが、自分のことを話そうとしないので詳しい素性は知れない。［その後］アンテイの町で紋章師の仕事を続ける。［仲間にする条件］アンテイの紋章屋で話しかける。（城レベル3）

ジーン
地傑星　?歳　女

テイエンの格闘家で、いつも自分より強い相手を求めている。［その後］強い相手を探すために修行の旅に出る。［仲間にする条件］主人公のレベルを41以上にして話しかける。（城レベル2以上）

エイケイ
地雄星　31歳　男

かつては栄華を誇ったマクシミリアン騎士団の団長。［その後］騎士の務めを果たしたとして、引退を宣言する。［仲間にする条件］モラビア城攻略後に北の関所で会うので、志願を受け入れる。（城レベル3以上）

マクシミリアン
地威星　62歳　男

マクシミリアンの従者として主人の身を案じ、いつも彼の後に付き従う。［その後］ご主人さまの世話を幸せそうに続ける。［仲間にする条件］マクシミリアンと一緒に仲間に入る。

サンチョ
地英星　25歳　男

テオの部下で、剣と雷の魔法の使い手。「雷撃将グレンシール」と呼ばれ、常に冷静さを保つクールな性格である。［その後］首都警備隊の左将軍となる。［仲間にする条件］テオに一騎討ちで勝つ。

グレンシール
地奇星　24歳　男

剣と火の魔法の使い手で、グレンシールと同じくテオの部下。「火炎将アレン」と呼ばれる。熱くなりやすい性格である。［その後］首都警備隊の右将軍となる。［仲間にする条件］グレンシールと同じ。

アレン
地猛星　25歳　男

マッシュに代書屋としての腕を買われて半ば強引に解放軍に入れられる。「家に帰りたい」が口癖だが、戻る素振りはない。［その後］トラン共和国の書記官に任命される。［仲間にする条件］アンテイでキンバリーを仲間にした後で話しかける。

テスラ
地文星　31歳　男

自分に鑑定できないものはないというのが口癖の、リコンに住む鑑定師。しかし「名無しのつぼ」だけは鑑定できない。［その後］共和国の財産管理を任される。［仲間にする条件］「名無しのつぼ」を鑑定させる。

ジャバ
地正星　60歳　男

冒険の旅を続ける女戦士。解放軍に参加したのも自分自身のレベルアップのためである。［その後］新たな冒険を探して、次の国へと出発した。［仲間にする条件］本拠地入手後、主人公のレベルが25以上でコウアンの宿屋で話しかける。

ローレライ
地闘星　25歳　女

廃虚になったカレッカの町で1人畑を耕す農夫で、戦争により荒廃した大地を緑で埋めるのが自分の仕事だと信じている。
[その後] 自分の畑に戻る。
[仲間にする条件] カレッカで畑の芽を踏まずに話しかける。

ブラックマン
地闘星　44歳　男

竜洞騎士団団長を務め、竜たちを率いる能力を持つ27の真の紋章の1つ「竜の紋章」を受け継ぐ。ハンフリーとは以前から面識があった。[その後] 竜洞騎士団に戻り、後進の指導にあたる。
[仲間にする条件] 竜騎士の砦にリュウカンを連れてくる。

ヨシュア
地強星　220歳　男

クロン寺で修行を続ける盲目の格闘家。ファレナ女王国の剣闘奴隷だったが、あまりの強さに対戦相手とのハンデとして両目をつぶされたらしい。[その後] クロン寺に戻り修行を再開する。
[仲間にする条件] クロン寺で話しかける。(城レベル3以上)

モーガン
地暗星　21歳　男

解放軍秘密工場の工場長でみんなには「おやじさん」と呼ばれているが、本人はあまり気に入っていないらしい。[その後] 首都となったグレッグミンスターの復興に力を尽くす。[仲間にする条件] 秘密工場で話しかける。

モース
地軸星　37歳　男

性格や素性、なぜ解放軍に参加し、何をしたのかなど全く謎である。[その後] バラでいっぱいの庭付きの家で優雅な生活を送っている。
[仲間にする条件] アンテイで「オパール」をあげる。(城レベル2以上)

エスメラルダ
地会星　22歳　女

音の紋章を使う力を持つキーロフの少女。主人公に「音の封印球」を貰ったのをきっかけに解放軍へ参加した。[その後] 世界中の音を集めるために旅立つ。
[仲間にする条件]「音の封印球」を渡す。(城レベル2以上)

メロディ
地佐星　15歳　女

アンテイの町で防具屋をやっている口の悪い男である。解放軍参加後は本拠地で店を開く。
[その後] 防具屋をやめて芝居小屋を始め、大成功する。
[仲間にする条件] アンテイの防具屋で話しかける。(城レベル2以上)

チャップマン
地祐星　32歳　男

いかなる病も彼の薬を飲めば治ると言われている名薬剤師。解放軍の快進撃を陰で支えた。[その後] 医療所を開設し、多くの命を救う。
[仲間にする条件] ソニエール監獄から救出する。

リュウカン
地霊星　?歳　男

主人公が天地108星を率いる天魁星と見抜いていたクロン寺の僧侶。主人公らを過去の洞窟へと誘った。
[その後] クロン寺に戻る。[仲間にする条件] クロン寺で話しかける。

フッケン
地獣星　63歳　男

竜洞騎士団の第9階位にあたる見習い竜騎士。ウィンディの魔法を受けて騎竜ブラックを失い、ヨシュアの命により騎士団を離れて解放軍に入る。[その後] 竜騎士の資格を失い、ハンフリーと共に旅立つ。[仲間にする条件] ヨシュアと同じ。

フッチ
地微星　11歳　男

ロッカクの里の忍者で、危機を知らせに解放軍の本拠地を訪れた。主人公に想いを寄せているようである。[その後] ロッカクの隠れ里に戻る。
[仲間にする条件] スカーレティシア城陥落後、本拠地に現れる。

カスミ
地急星　16歳　女

鍛冶屋の見習いをしている、一生懸命さが取り柄の青年。[その後] 自分の腕の未熟さを知り、再び修行に打ち込む。[仲間にする条件] 大森林の村で話しかける。

マース
地暴星　22歳　男

魔法のエキスパートで、体に100の紋章を持つ。解放戦争でもほんの一部の力を使っただけである。[その後] 世事を嫌い、再び洞窟に戻る。[仲間にする条件] 過去の洞窟で話しかける。(城レベル4以上)

クロウリー
地然星　113歳　男

元はロッカクの里にいたが、その後一人旅を始める。気配を消していたが主人公に見つけられ、その眼力を認めて仲間に入る。[その後] ロッカクの里に招かれる。
[仲間にする条件] 竜騎士の砦で話しかける。
(城レベル3以上)

フウマ
地好星　28歳　男

大師匠メースの一番弟子で、鍛冶屋師匠を務める。[その後] 鍛冶屋大師匠の名を引き継ぐ。
[仲間にする条件] 戦士の村の鍛冶屋で、マース、ミース、モースをパーティーメンバーに入れて話しかける。

ムース
地狂星　42歳　男

メースの三番弟子にあたる鍛冶屋職人。典型的な職人気質で、口は悪いが腕はいい。
[その後] 修行のためにドワーフの村へ赴く。
[仲間にする条件] マースを仲間にした後、ドワーフの村の鍛冶屋で話しかける。

ミース
地飛星　29歳　男

発明家を自称しているが彼の発明品は人にあまり理解されず、一度も売れたことがなかった。理解を示した主人公に感激し、解放軍の本拠地にエレベーターを設置する。[その後] 発明が売れて大金持ちになる。
[仲間にする条件] 本拠地入手後にカクの酒場で話しかける。

セルゲイ
地走星　35歳　男

表向きは飾り細工職人だが、裏ではニセ印作りで稼いでいる。マッシュとは旧知の仲。[その後] タイ・ホーの家に押しかけて、いつしか居すわってしまう。[仲間にする条件] マッシュの手紙を持ってアンテイに行き、話しかける。

キンバリー
地功星　32歳　女

父レパントの怒りを買って遊学の旅に出された放蕩息子。父の剣の腕と母の魔法の才能を程よく受け継いでいる。
[その後] 相も変わらず遊び歩いている。[仲間にする条件] セイカでレパントをパーティーに入れて話しかける。
(城レベル2以上)

シーナ
地明星　16歳　男

虎狼山に住む山賊の頭目。ルドンの罠にかかった主人公たち一行にオデッサがいることを知り、一転して助ける。[その後] トラン共和国のパトロール隊長に任命される。[仲間にする条件] 秘密工場で話しかける。

ケスラー
地進星　42歳　男

孤児だが生活力がたくましく、コイン当ての賭けを生業にしている少年。賭けで主人公に5000ポッチ以上負けたのをきっかけに解放軍に入る。[その後] 日々をたくましく生きている。
[仲間にする条件] 戦士の村に移動後、コイン当てで勝負して5000ポッチ以上勝つ。
(城レベル3以上)

マルコ
地退星　13歳　男

職人肌で威勢のいい船大工。カマンドールとは喧嘩仲間。解放軍でなら自分の腕を存分に振るえると考えて参加した。
[その後] テイエンに戻り、船大工を続ける。[仲間にする条件] リュウカンの庵に行く際に船を改良してもらう。

ゲン
地満星　26歳　男

クロン寺にいる図書館の司書。本がきちんと並んでいないと気が済まないため、いつも本棚の整理をしている。[その後] トラン共和国最初の裁判官となる。[仲間にする条件] クロン寺で「戦国絵巻」を渡す。(城レベル3以上)

ユーゴ
地遂星　18歳　男

帰還魔法の使い手で、主人公に「またたきの手鏡」を渡した老魔法使いである。
[その後] レックナートの代わりに星見の役を受け継ぐ。[仲間にする条件] テイエンの宿屋で話しかける。(城レベル2以上)

ヘリオン
地周星　70歳　女

帝国の城で踊るのを拒みアンテイの酒場で踊っていた踊り子。[その後] 共和国一番人気の踊り子となり、何不自由なく暮らしている。
[仲間にする条件] トゥシューズを装備して一緒に踊る。(城レベル2以上)

ミーナ
地隠星　14歳　女

竜洞騎士団の副団長。クールで常に冷静さを失わない性格の持ち主。[その後] 竜洞騎士団領に戻り、自分の務めを果たす。[仲間にする条件] シークの谷へ一緒に「月下草」を取りに行く。

ミリア
地異星　21歳　女

テイエンの錬金術師で、ゲンの喧嘩相手。喧嘩の時は「ジジイと呼ぶな」が決まり文句だ。[その後] 今も錬金術の研究に没頭している。[仲間にする条件] ゲンと一緒に仲間になる。

カマンドール
地理星　55歳　男

スゴイからくりのアイデアを得るため、各地を遊学している自称からくり師。[その後] もっと大きな"からくり"を探す旅に出る。[仲間にする条件] レパント邸で話しかけるorレパントと共に仲間に入る。

ジュッポ
地俊星　26歳　男

スカーレティシア城でミルイヒのために歌っていた吟遊詩人。ミルイヒと共に解放軍へ参加する。[その後] 解放軍の戦いのうたを多くの人々に聴かせるため旅立つ。
[仲間にする条件] ミルイヒをパーティーに入れて話しかける。(城レベル3以上)

カシオス
地楽星　23歳　男

テレポート魔法のエキスパートだが、顔に似合わずあわて者でよく失敗をする。[その後] テレポート魔法をまた失敗してどこかに飛んでいってしまった。
[仲間にする条件] 大森林で話しかける。

ビッキー
地捷星　16歳　女

以前はエルフの村にいたが、村のしきたりに嫌気がさして出ていってしまったはぐれエルフ。［その後］復興したエルフの村に迎えられる。［仲間にする条件］キルキスのレベル41以上で、パーティーにキルキスを入れて話しかける。（城レベル２以上）

ルビィ

地速星　エルフ年齢29歳　男

自称「帝国貴族」だが、どこまでが本当でどこまでが嘘だか分からない男。彼のファッションセンスはミルイヒにも負けないものがある。［その後］家に戻り、財産を受け継ぐ。［仲間にする条件］モラビア城の牢屋で話しかける。（城レベル２以上）

ヴァンサン・ド・ブール

地鎮星　31歳　男

ジュッポの姪で、からくりの秘密を学ために彼を追いかけて家を飛び出した鉄砲玉娘。［その後］「冒険が私を呼んでいるの」と、また家を飛び出してしまう。［仲間にする条件］カクの町で、ジュッポをパーティーに入れて話しかける。

メグ

地稽星　13歳　女

北方の大富豪ウォーレン家の使用人。カシム・ハジルの反乱分子弾圧により囚われた主人を救うため、解放軍の力を借りに来た。
［その後］補佐役としてウォーレンを助ける。
［仲間にする条件］モラビア城でウォーレンを助け出すと一緒に仲間になる。

タガート

地魔星　27歳　男

レパント家の番頭で、小心者だが主人には忠実な男である。いつの間にかレパントと共に解放軍に入っていた。［その後］レパントからのれん分けして商売を始める。
［仲間にする条件］レパントと共に仲間になる。

ジョバンニ

地妖星　36歳　男

各地を旅する狩人。狩り場を荒らす帝国軍がしゃくにさわるという理由で解放軍に参加する。［その後］森に戻り、１人で狩りをしながら自由に暮らしている。［仲間にする条件］ガランで、仲間を81人以上集めて話しかける。

クインシー

地幽星　16歳　男

マッシュの教え子の１人で、彼を尊敬している。戦いを始めるためではなく、戦いを終わらせるために兵法を学んだ。［その後］マッシュの伝記を作るため、取材旅行に出る。［仲間にする条件］パンヌ・ヤクタ城陥落後、マッシュの家で話しかける。（城レベル２以上）

アップル

地伏星　15歳　女

かつてテオの屋敷に住み込んでおり、幼い主人公に棒術を教えた人物。ある日「ちょっと外に出て来る」と言い残し、姿を消していた。［その後］共和国軍の武術指南役に任命される。［仲間にする条件］本拠地入手後、ガランの城塞で話しかける。

カイ

地僻星　50歳　男

猫のミナと一緒に暮らす、自称魔法使いの少女。［その後］猫のミナと一緒に小さなお家で暮らしている。［仲間にする条件］リコンの宿屋で彼女に会い、カクで猫を捕まえてくる。
（城レベル３以上）

ロッテ

地空星　15歳　女

全ての鍛冶屋の頂点に立つ鍛冶屋大師匠。引きこもって新しい鉄の鍛え方を研究していたた。
［その後］ムースに鍛冶屋大師匠の名を渡して引退した。
［仲間にする条件］シークの谷で鍛冶屋４人をパーティーに入れて話しかける。（城レベル４以上）

メース

地孤星　60歳　男

情報網をあらゆるところに張り巡らせている噂好きのおばさん。帝国の内情から隣の家の晩御飯まで知っていると言われている。
［その後］噂話が好きなのは今も変わらない。［仲間にする条件］本拠地入手後、セイカにある民家で話しかける。

オニール

地全星　55歳　女

正義感の強いコボルトの若者で、帝国軍にさらわれた仲間を助けるべく１人（１匹？）で行動する。本人は至って真面目だが、どこかユーモラスだ。
［その後］コボルト村に戻り村長になる。［仲間にする条件］エルフの村焼失後、コボルトの村で一緒に戦う。

クロミミ

地短星　コボルト年齢20歳　男

クロミミを兄と慕い、憧れているコボルト。［その後］コボルトで２番目の（１番はクロミミ）戦士になるため、頑張っている。
［仲間にする条件］コボルトの村でクロミミをパーティーに入れて話しかける。（城レベル２以上）

ゴン

地角星　コボルト年齢18歳　男

料理の腕を振るえるところを探していたコック。マリーとは知り合いで、解放軍に宿を構えた彼女の元に迎えられる。
［その後］マリーの宿屋のコックを続けている。
［仲間にする条件］本拠地でマリーの愚痴を聞いてから、セイカの宿屋で話しかける。

アントニオ

地囚星　36歳　男

キーロフの町にいるシチュー作りの名
シチューの味を理解する主人公に感激し、
解放軍の宿屋で腕を振るうことになった
［その後］シチュー専門レストランを開
する。［仲間にする条件］キーロフの２つ
民家にあるシチューを味見すると現れる

レスター

地蔵星　39歳　男

ロリマー城塞にいる首切り役人。シニカルな男で、人生の終わりどころを探している。
［その後］愛用していた鎌を捨て、農夫となる。
［仲間にする条件］陥落後のロリマー城塞で話しかける。
（城レベル２以上）

キルケ

地平星　26歳　男

レパント家の倉庫番をしていた。大金庫を作り、そこの倉庫番をやるという夢を解放軍で果たす。［その後］ドワーフの大金庫の設計を頼まれ、仕事に没頭する。［仲間にする条件］レパント邸で話しかける。

ロック

地損星　27歳　男

表向きは虎狼山で宿屋を営んでいるが、実は旅人に睡眠薬入りの「ぬすっと茶」を飲ませて金品を奪っていた。主人公たちも危ういところだったが、オデッサがいることを知ったケスラーに助けられた。［その後］まっとうな宿屋を開いて繁盛させる。［仲間にする条件］秘密工場で話しかける。

ルドン

地奴星　38歳　男

キルキスの理想を理解しきれてないが、「キルキスの言うことだから正しいに違いないわ」という信じ方をしている。
［その後］小さい頃からの約束通りキルキスのお嫁さんになる。［仲間にする条件］パンヌ・ヤクタ城攻略後、仲間になる。

シルビナ

地察星　エルフ年齢17歳　女

おしとやかな女性を目指す格闘家。背が高いことを気にしているらしく、そのことをずけずけと口にしたケスラーとルドンをとっ捕まえていた。［その後］花嫁修業に精を出しているらしい。
［仲間にする条件］モースと一緒に仲間になる。

ロニー・ベル

地悪星　19歳　女

カクの町で賭博を仕切る胴元で、人生は賭事と一緒という理由から勝ち目の薄かった解放軍に参加した。
［その後］今もカクの町でちんちろりんを楽しんでいる。
［仲間にする条件］ちんちろりんで勝負を挑み、5000ポッチ以上勝つ。（城レベル２以上）

ガスパー

地醜星　35歳　男

飾り窓職人で、窓の紋章を使う力を持つ。主人公に「窓の封印球」を貰ったのを機に解放軍へ入った。
［その後］魔術師の島の飾り窓工事を任される。
［仲間にする条件］戦士の村で話しかけ、「窓の封印球」を渡す。（城レベル３以上）

ウィンドゥ

地数星　24歳　男

グレッグミンスターで宿屋の女将をしていた面倒見のよいおばさんである。［その後］共和国首都グレッグミンスターで宿屋を再開する。
［仲間にする条件］本拠地入手後、セイカの宿屋で話しかける。

マリー

地陰星　39歳　女

花でいっぱいの庭を作るのが得意な庭職人。クロン寺の裏で畑を耕していたが、欲しかった花の種を渡されて解放軍に参加した。［その後］トランの城は今でも花でいっぱいだという。
［仲間にする条件］赤と青と黄色の花の種を渡す。（城レベル３以上）

ゼン

地刑星　37歳　男

キーロフに住む洗濯好きだが性格が悪い女性である。どこか近寄りがたく、底が見えない。
［その後］マリーの宿で女中をしているが、気に入らない客には肘鉄をかましている。
［仲間にする条件］「せっけん」を渡す。（城レベル３以上）

セイラ

地壮星　19歳　女

ありとあらゆるタイプの風呂の知識を持つ風呂職人だ。解放軍本拠地の風呂も彼が作ったものである。［その後］新しい風呂の設計に余念がない。［仲間にする条件］本拠地入手後、大森林の村で話しかける。

サンスケ

地劣星　24歳　男

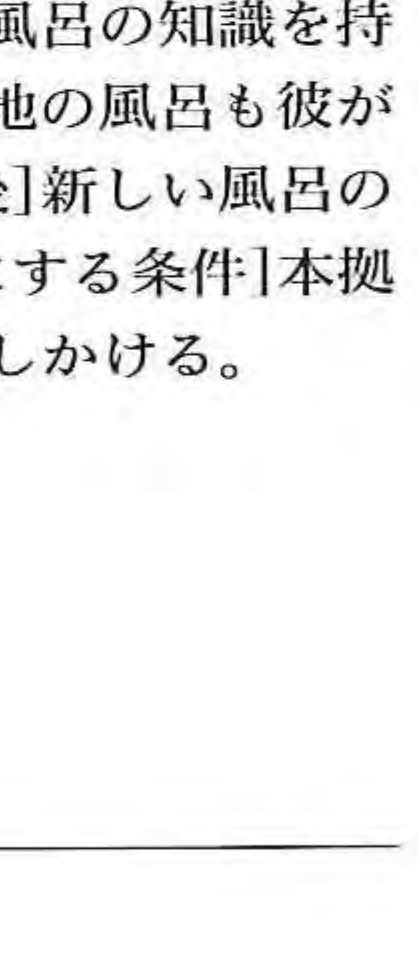
アンテイで旅人に町の名前を教えてくれる門番の少年。スカーレティシア城を陥落させた後で解放軍に入り、本拠地でも門番をしている。
［その後］トランの城の留守番役を自ら望んで引き受ける。
［仲間にする条件］スカーレティシア城攻略後にアンテイで話しかける。（城レベル３以上）

クロン

地健星　10歳　男

全世界地図を作るために旅をしている地図職人。焼けたエルフの村へ調査に来たところを解放軍に誘われる。［その後］世界の端っこを見るために海へ乗り出す。
［仲間にする条件］焼けたエルフの村でキルキスの指輪イベントの後、もう一度村に入って話しかける。

テンプルトン

地耗星　11歳　男

一攫千金を夢見るこそどろで、世間の奴等はみんなうすのろだと思っている。危険は嫌だが、一儲けできそうだと考えて解放軍に入る。解放戦争についてはよく理解していない。［その後］グレッグミンスター城の宝をくすねて姿をくらます。［仲間にする条件］レパントと共に仲間入り。

クリン

地賊星　27歳　男

行商の道具屋で自分の店を持つのが夢。解放軍でそれが少し叶った。［その後］念願の自分の店を持つことができた。［仲間にする条件］本拠地入手後、クワバの城塞で話しかける。

チャンドラー

地拘星　33歳　男

『幻想水滸伝』キャラクター紹介――2

解放軍を取り巻く人々

解放運動を創始した者、距離をおいて見守る者、理解を示さなかった者。
拡大していく解放軍の影響力は多くの人々に様々な感情を呼び起こした。

隠された紋章の村に生まれたが、呪いの紋章「ソウルイーター」を付け狙うウィンディの襲撃を受けて村は壊滅。祖父より「ソウルイーター」を託され、300年もの間逃亡生活を続けていた。しかしウィンディに見つかり深手を負わされ、主人公に紋章を託す。彼にとって主人公は唯一心の許せる親友であった。シークの谷で主人公と再会するが、「ソウルイーター」の秘密を告げた後で自らの命を吸わせ、長い逃亡生活から解放された。

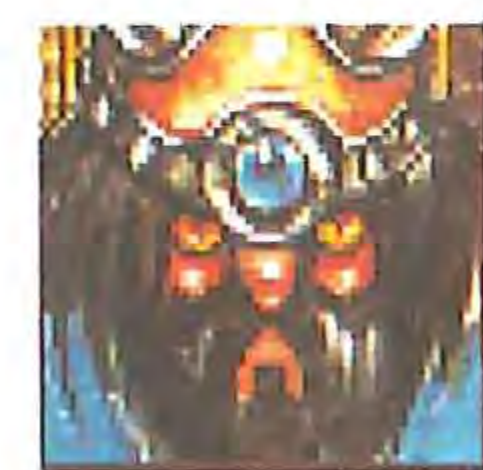
テッド
?歳　男

魔術師の島に住む占星術師。毎月「星見の結果」を帝国に渡す役目があり、それを受け取りに来た主人公の運命をいち早く見抜いた。ウィンディと同様「門の紋章の一族」の生き残りで、27の真の紋章の1つ「門の紋章」の裏（出口側）を持つ。ウィンディを姉と呼んでいるが、これは彼女たちが一族の女性全てを姉妹と呼ぶ習慣があるためで、血の繋がりは非常に薄い。解放軍を見守り、時には力を貸している。

レックナート
?歳　女

エルフ以外の種族を敵視する、エルフの村の長老。主人公やバレリアの言葉に耳を貸さず、焦魔鏡で村ごと焼かれてしまった。

エルフの長老
エルフ年齢62歳　男

誇り高き戦士たちが住む戦士の村の村長を務める。長話が好きで、一度話し出すと日が暮れてしまうほどである。

ゾラック
49歳　男

ドワーフ鉱山の長。ドワーフの大金庫を預かる身で、その最後の扉を開ける方法は彼以外に誰も知らない。

ドワーフの長老
ドワーフ年齢62歳　男

ロッカクの里で忍者たちを取りまとめる頭領。帝国に果敢な抵抗を試みており、解放軍に力を貸す。

ハンゾウ
37歳　男

名軍師レオン・シルバーバーグの姪にあたり、帝国貴族として何不自由なく暮らしていた。恋人であった地方貴族がいわれのない罪に問われた際、彼を捕らえようとする帝国兵を相手にドレス姿で戦ったが、追いつめられてそのまま逃亡。その後、帝国の横暴に対抗するための抵抗組織「解放軍」を創設し、そのリーダーとして人々に期待された。しかし志半ばで帝国軍に討たれ、主人公に悲願を託してこの世を去る。

オデッサ・シルバーバーグ
24歳　女

解放軍の初期メンバー。財政・事務管理を取り仕切る彼は記憶力に優れ、「博覧強記のサンチェス」の異名をとる。人当たりがよく、解放軍の裏方として黙々と職務をこなすが、その正体は帝国軍のスパイであった。初期解放軍を壊滅させ、オデッサを死に追いやった張本人である。しかし解放軍で過ごすうち、スパイである自分と解放軍の一員である自分との葛藤に悩むようになっていた。

サンチェス
46歳　男

『幻想水滸伝』キャラクター紹介――3

皇帝陛下の名にかけて～赤月帝国軍～

トラン湖周辺を230年にわたって支配し、強大な力を誇りながらも
解放軍に打ち破られた赤月帝国。その末期を支えた人物たちを紹介しよう。

赤月帝国第十七代皇帝。かつては救国の英雄として〝黄金の皇帝〟と称えられた。27の真の紋章の1つ「覇王の紋章」を持つ。ここ数年は政治を顧みなくなり権威を失墜させたが、それでも彼に心酔する者は多い。ウィンディを心から愛するも、亡き妻クラウディアの面影を彼女に見ていると誤解されていた。帝国崩壊後は行方不明となる。

バルバロッサ・ルーグナー
52歳　男

帝国の宮廷魔術師。亡き妻クラウディアの面影を持つために皇帝の寵愛を受けているとの噂がたっていた。レックナートと同じく「門の紋章の一族」の生き残りで、異世界との門を開ける「門の紋章」の表（入り口側）を持つ。故郷が襲撃されて壊滅したのをきっかけとして、真の紋章を集めるのに執着している。「ソウルイーター」を持つテッドや主人公を度々襲い、紋章を奪おうとするが、門の紋章戦争で皇帝と共に行方不明となる。

ウィンディ
?歳　女

テオの部下で忠義に厚い武人である。クワバ城塞の守備を任され、帝国に追われる主人公らの正体に気付きながらもあえて見逃していた。グレッグミンスターで武人らしく戦いを挑み、主人公らに敗れて命を落とす。

アイン・ジード
41歳　男

主人公の父で、帝国五将軍の1人。「百戦百勝将軍」と呼ばれ、皇帝に最も信頼される将軍である。質実剛健にして人望も厚く、クレオやパーンをはじめ、多くの人々に尊敬される存在であった。帝国の将軍としての務めを果たすため主人公に戦いを挑んで敗北。息子の成長を喜びながらこの世を去る。

テオ・マクドール
42歳　男

ウィンディに仕える謎の黒騎士。冷酷・残忍な性格。門の紋章戦争の後、姿を消している。

ユーバー
?歳　男

紋章の力で吸血鬼になったらしく、太陽の光にも平然としている。かなりの女好きで、襲った村から花嫁として女性をさらう。隠された紋章の村やノースウィンドゥなど多くの村をその毒牙にかけた。星辰剣とビクトールの前に敗れている。

ネクロード
400歳　男

帝国近衛隊隊長で、かつての主人公の上官。コネだけで成り上がった小心者である。その後、コウアンの軍政官に降格され、レパントと主人公に倒される。

クレイズ
36歳　男

ロックランドを治める軍政官で、村人からの搾取で私腹を肥やしていた。バルカスらを磔にしていたが、彼らを救いに来た主人公に恐れをなして逃げ去った。

グレィディ
34歳　男

近衛隊隊長副官で、典型的な汚職型官吏。クレイズが左遷された後もグレッグミンスターに居残って、今度は次なる上官ユーバーにへつらっていた。

カナン
33歳　男

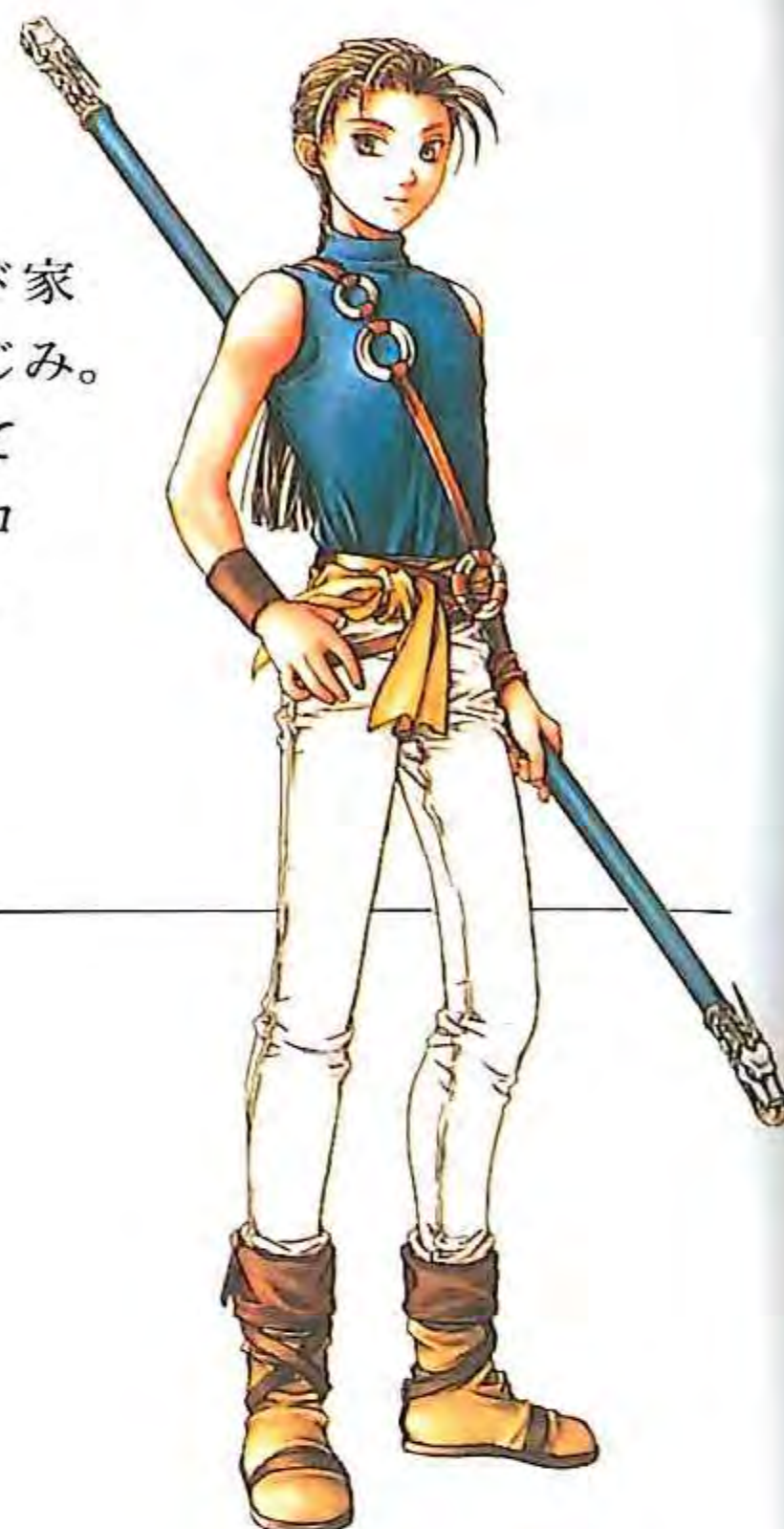
幻想水滸伝II　キャラクター紹介

さらなる戦乱が運命のもとに人々をたぐりよせ、また新しい物語が生まれようとしている。ここでは中盤までに登場する主な人物たちを紹介しよう。年齢はルカ・ブライトによる都市同盟侵攻時、太陽暦460年のものである。

本作の主人公である。道場主ゲンカクの養子。ゲンカクが他界した後はキャロの街を出て、ハイランド王国軍のユニコーン少年兵部隊に入る。

主人公
?歳　男

地方豪族の名家アトレイド家の長男で、主人公とは幼なじみ。何不自由ない暮らしを送っていたが、主人公と共にユニコーン少年兵部隊へ志願する。

ジョウイ
17歳　男

ゲンカクの養子で、主人公の義理の姉。ゲンカクの他界後は主人公にとって唯一の家族となる。元気いっぱい、おてんば娘。[仲間にする条件]一緒にキャロを脱出する。

ナナミ
16歳　女

祠の番人を営む父母と共にトトの村で暮らす女の子。川岸に投げ出されていたジョウイを見つけて助ける。ジョウイを兄のように慕っている。

ピリカ
6歳　女

傭兵隊

ミューズ市に雇われている傭兵部隊の隊長を務める。アナベルとは顔見知り。ノースウィンドゥ村の出身。[仲間にする条件] 急流で救助される。

ビクトール
32歳　男

傭兵部隊の副隊長で、ビクトールとは3年前からの腐れ縁。トラン共和国にある戦士の村出身。[仲間にする条件] 急流で救助される。

フリック
28歳　男

傭兵隊の砦で酒場を取り仕切っている女性。傭兵隊員同士のもめごとをおさめたりする面倒見の良さを持っている。[仲間にする条件]初めから傭兵隊の砦にいる。

レオナ　32歳　女

倉庫を取り仕切る、気のいいおばさん。傭兵隊の砦から、ビクトールたちと行動を共にしている。[仲間にする条件]初めから傭兵隊の砦にいる。

バーバラ　36歳　女

傭兵隊の一員で、コボルトの勇士。立派な戦士としての務めを果たすために日夜頑張っている。[仲間にする条件]初めから傭兵隊の砦にいる。

ゲンゲン　コボルト年齢17歳　男

急流から助けられて捕虜になった主人公に優しく接し、何かと面倒を見る傭兵隊の隊員。世話好きで子供たちからも好かれている。

ポール　19歳　男

ミューズとその周辺で出会う人々

ミューズ市長を務め、行動的で名より実をとるタイプ。ジョウストン都市同盟を率いる強い指導者である。ビクトールとは昔なじみで傭兵隊長の任を頼む。

アナベル
34歳　女

ミューズ市の副市長であり、実務を取り仕切る官僚タイプの男。アナベルを敬愛している。

ジェス
24歳　男

ミューズ市の筆頭外交官。さえない風貌だが、優れた外交手腕の持ち主である。[仲間にする条件] 主人公がリーダーになったあと、本拠地に現れる。

フィッチャー
32歳　男

ミューズ市に居を構える医師ホウアンの弟子。時折、傭兵隊に薬を届けている。[仲間にする条件] 傭兵隊の砦を追われたあとのミューズで話しかけるorホウアンと一緒に仲間入りする。

トウタ　11歳　男

ナイフ投げの妙技を見せる、旅芸人一座の少女。サッパリした一本気な性格で、細かいことにはこだわらない。[仲間にする条件]コロネで再会し、一緒に船に乗る。

アイリ　17歳　女

アイリの姉で、カード占いを得意としている。妹と違って世間の裏も表も知り尽くし、優しさとしたたかさとを兼ね備えた大人の女性である。[仲間にする条件] アイリと同じ。

リィナ　18歳　女

以前はサーカスの一団にいたが、今はアイリ、リィナと一緒に芸をしながら旅をしている。火吹きの妙技を持つ。[仲間にする条件] アイリ、リィナと同じ。

ボルガン　16歳　男

パートナーのボナパルトとはぐれ、途方に暮れているところで主人公と出会う。見かけはかわいい少女だが……。[仲間にする条件]リューベで話しかけ、ボナパルト捜しを手伝う。

ミリー　14歳　女

リューベで行き倒れているところを主人公に救われ、恩義に応えるために仲間となる。無骨な大刀を振るう大飯食らいである。[仲間にする条件] リューベで話しかけ、飯をおごる。

リキマル　25歳　男

北の無名諸国出身の女戦士。無口で自らのことを語ろうとはしない。[仲間にする条件]トト壊滅後に話しかける。

ハンナ　29歳　女

リューベ近くの森に住む狩人で、王国軍が戦いで森を荒らすことに心を痛めている。[仲間にする条件] リューベ裏の森で小鳥の巣を戻してしばらくすると、同じ場所に現れる。

キニスン　18歳　男

キニスンと一緒にいる狼犬。小さい頃からキニスンと行動を共にしてきた。[仲間にする条件] キニスンと同じ。

シロ　9歳

トトの村に逗留している旅の魔術師。火の魔法を得意としているが、魔術師には珍しく肉弾戦に長けている。[仲間にする条件]ナナミをパーティーに入れて話しかける。

ザムザ　29歳　男

門の紋章戦争において活躍した軍師マッシュの教え子。軍師としては未熟だが、師の志は今も彼女の中に生きている。[仲間にする条件]壊滅したトトで出会う。

アップル 18歳　女

リューベのそばの庵に暮らす職人で、槍術使いと鍛える腕前の両方から“神槍のツァイ”とあだ名される。[仲間にする条件]火炎槍の修理で彼の家を訪ねる。

ツァイ 37歳　男

白鹿亭という宿屋を開いている。人通りが少なく繁盛はしていないが、夫と息子ピートのために頑張っている。[仲間にする条件]本拠地入手後、サウスウィンドゥの宿屋に逃げて来る。

ヒルダ 33歳　女

ヒルダの夫で、シンダル族の遺跡のお宝を狙う自称トレジャーハンター。[仲間にする条件]ヒルダ同様、本拠地入手後にサウスウィンドゥの宿屋へ逃げて来る。

アレックス 36歳　男

ミューズ市に住む医師で、トウタの師匠である。物静かで穏やかな性格。[仲間にする条件]主人公が新同盟軍のリーダーに就任した直後、本拠地にやって来る。

ホウアン 34歳　男

酒好きで酒場によく現れる剣術の使い手。バレリアとは同門の修行仲間でライバルである。[仲間にする条件]ミューズかバナーの酒場でわがままを聞いていく。

アニタ 29歳　女

ミューズ市軍の総司令官を務め、アナベルから全幅の信頼を置かれている。彼の軍事的才がアナベルの指導力と共にミューズを支える輪となっている。

ハウザー 43歳

王国軍に味方していた傭兵部隊の隊長。故郷には奥さんと子供がいるらしい。ビクトール、フリックとは知り合い。[仲間にする条件]3回目の会戦時にダメージを与える。

ギルバート 36歳

出身はトラン共和国、カクの村。粋と風流に生きており、気ままな暮らしをしている漁師。[仲間にする条件]クスクスで再会後、ちんちろりんで5000ポッチ以上勝つ。

タイ・ホー 37歳

トラン共和国、セイカの村出身の漁師。タイ・ホーの弟分であり、気分次第で行動する兄貴の世話を焼いている。[仲間にする条件]タイ・ホーと同じ。

ヤム・クー 28歳

地図職人として世界を回り、地図の完成を目指している。トラン共和国南方のカナカン出身。[仲間にする条件]ミューズ脱出後に傭兵隊の砦で会い、トトで話しかける。

テンプルトン 14歳

別居中の両親の仲を元に戻そうと父の元を訪れるツァイの娘。[仲間にする条件]トランとの同盟後、ツァイを入れたパーティーで彼の家へ行く。(城レベル3以上)

トモ 14歳

サウスウィンドゥとその周辺で出会う人々

サウスウィンドゥ市長。温厚な性格で、都市同盟でも穏健派で通っている。都市同盟と王国軍との休戦協定も、彼の努力があってこそ結ばれたものだった。

グランマイヤー
52歳　男

グランマイヤーの側近で住民行方不明事件を探るため主人公たちに同行する。性格は真面目そのもの。[仲間にするための条件]グランマイヤーに会う。

フリード．Y
25歳　男

ラダトで交易商を営む。かつてはアップルと同じ師マッシュの下にいたが、信条の違いから破門となる。[仲間にする条件]ラダトの川でコインを見つける。

シュウ
26歳　男

ラダトの街と南方の群島諸国連邦を結ぶ交易船を預かる船頭。きっぷが良くて、船頭仲間からの信頼も厚い。[仲間にする条件]ラダトで2度目の一騎討ちに勝つ。

アマダ 26歳　男

情報に通じ、ラダトで探偵を営む。口癖は「何でもお見通しさ」。心はいつも、ハードボイルド。[仲間にする条件]コイン当て失敗後に酒場でイカサマを教えてもらい、再度話しかける。

リッチモンド 35歳

サウスウィンドゥの自称大発明家。役に立たない物を作っては近所に迷惑をかけている。[仲間にする条件]本拠地入手後にわがままを聞いていき、最後に「風の封印球」を投げつける。

アダリー 42歳　男

ボディガードを生業にしている女戦士。姉御肌で面倒見がいい。[仲間にする条件]パーティーメンバーを女の子ばかりにしてクスクスに行く。

オウラン 27歳　女

ラダトの街に住むフリード．Yの妻。おしとやかで貞淑な女性だが、夫を追って仲間に入る。[仲間にする条件]本拠地入手後、フリードをパーティーに入れて話しかける。

ヨシノ 23歳　女

物静かだが鑑定眼には絶対の自信を持ち、一度決めた値を決して変えることはないラダトの鑑定屋。[仲間にする条件]「せいじのつぼ」を見せる。(城レベル3以上)

レブラント 40歳　男

あちこちで新同盟軍のリーダーの名をかたり、ただで飲み食いしてきたこそどろ。[仲間にする条件]トランとの同盟後、ラダトの酒場に現れる。(城レベル3以上)

ホイ 16歳　男

シンダル族の謎を追う、目的のためならば手段を選ばない男。[仲間にする条件]アレックス加入後サウスウィンドゥに現れ、本拠地の宿屋に来た後で再び話しかける。(城レベル3以上)

キリィ 30歳　男

トゥーリバーとその周辺で出会う人々

トゥーリバー市の全権大使。三院会議より任命された大使という役職上、他の市民と違って独自の行動を取りにくい部分が多い。優柔不断なところがある。

マカイ
31歳　男

トゥーリバー市軍の中心となるコボルト軍を統べる総指揮官。軍人気質で融通のきかないところがある。[仲間にする条件]トゥーリバーで一緒に王国軍を撃退する。

リドリー
39歳　男

トゥーリバーに住むウィングホードの少年。自分の生まれたトゥーリバーを愛している。手癖が悪い。[仲間にする条件]リドリーと同じ。

チャコ
14歳　男

レイクウェストの博打打ち。イチかバチかの勝負が好きで、それが理由で主人公の仲間になる。[仲間にする条件]ちんちろりんの勝負で5000ポッチ以上勝つ。(城レベル2以上)

シロウ 24歳　男

気難しくて怒りっぽい風呂職人だが、話が合うといつまでも風呂の話を聞かされる。[仲間にする条件]レイクウェストでほかほか状態で話しかける。

テツ 42歳　男

レイクウェストに住む物知りおばあさん。どこで情報を仕入れているのかは謎である。[仲間にする条件]レイクウェストにあるタキの家で4回話しかける。

タキ 72歳　女

商業の中心地ミューズで一旗あげようとやって来た防具商人だが、なりゆきで新同盟軍の本拠地に店を開く。[仲間にする条件]トゥーリバーの宿屋で話しかける。

ハンス 33歳　男

トゥーリバーの地下水道に住むウィングホードの青年。何を考えているのか常人では計り知れない。[仲間にする条件]チャコをパーティーに入れて話しかける。(城レベル2以上)

シド 21歳　男

街一番の剣の使い手ゲンゲンに憧れるコボルトである。性格は人なつっこい。[仲間にする条件]トゥーリバーでゲンゲンをパーティーに入れて話しかける。(城レベル2以上)

ガボチャ コボルト年齢13歳　男

口は悪いが、実は淋しがり屋の狼男。今はトゥーリバーのコボルト居住地に厄介になっている。[仲間にする条件]仲間を80人以上に増やして話しかける。(城レベル3以上)

ボブ 25歳　男

牧場を切り盛りしていたが戦乱でじいちゃんとはぐれてしまい、主人公の元に身を寄せる。[仲間にする条件]グリンヒル脱出後、コボルト村で羊を捕まえてやる。(城レベル2以上)

ユズ 10歳　女

グリンヒルとその周辺で出会う人々

グリンヒル市長アレク・ワイズメルの娘で、父の死後その代行を務める。[仲間にする条件] グリンヒルから一緒に脱出する。

テレーズ 27歳 女

テレーズのボディガードを務める異国の戦士。愛剣タランチュラで8回の斬撃を与えるクモ斬りを繰り出す。[仲間にする条件] テレーズと同じ。

シン 27歳 男

グリンヒルにあるニューリーフ学院の学生。多感で思い込みの激しい性格である。[仲間にする条件] テレーズと一緒に仲間になる。

ニナ 16歳 女

グリンヒルのニューリーフ学院で受付を務める女性。仲間になってからは本拠地の図書館司書を担当する。[仲間にする条件]グリンヒル潜入時に正体を打ち明ける。

エミリア 29歳 女

封印球を人に宿す技術を持つ紋章師で、謎の微笑みをその唇に宿す年齢不祥の美女。[仲間にする条件] トゥーリバーの紋章屋へ移動後に話しかける。(城レベル2以上)

ジーン ?歳 女

近所に道場があったという理由で入門した、ロンチャンチャンの一番弟子。[仲間にする条件] 主人公のレベル30以上で森の村に行き、話しかける。(城レベル2以上)

ワカバ 15歳 女

王国軍の侵攻で自分の畑を追われ、森の村で村長の世話になっている。性格はのんびり屋である。[仲間にする条件] 森の村で話しかける。(城レベル2以上)

トニー 19歳 男

父と同じ音職人になるためハルモニアへ留学していたが、戦乱のため妹の待つ森の村に戻っている。[仲間にする条件]「音セット」を持って話しかける。(城レベル3以上)

コーネル 12歳 男

グラスランド出身のモンスター使い。[仲間に する条件] ゴルドーとの交渉決裂後、マチルダ騎士団への抜け道で動物をパーティーに入れて話しかける。(城レベル3以上)

バド 38歳 男

出身地不明、旅の目的も不明のテレポート魔法を使う少女。慌て者で、テレポートに失敗することも……。[仲間にする条件]マチルダ騎士団への抜け道で話しかける。

ビッキー 16歳 女

森の村に住む少女で、森を守る防人の仕事を父から引き継ぐ。[仲間にする条件]グリフォンのイベント発生後、フェザーを仲間にしてから話しかける。(城レベル2以上)

エイダ 17歳 女

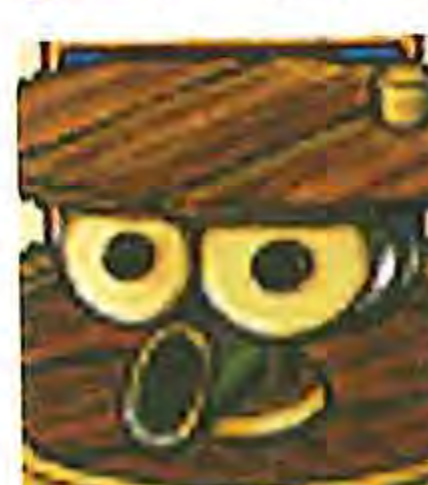
おじのからくり師ジュッポに憧れて旅に出る。考えるよりも先に行動に出てしまう少女。[仲間にする条件] グリンヒルとミューズの間の関所で話しかける。(城レベル2以上)

メグ 16歳 女

ジュッポがメグのために作ったからくり機械で、メグのボディガード兼お目付け役である。[仲間にする条件] メグと同じ。

からくり丸 3歳

本拠地に訪れる人々

レックナートの下で修行中の魔法使い。レックナートの指示で、トラン解放戦争にも参加している。性格はかなり悪い。[仲間にする条件] 新同盟軍結成時、本拠地に現れる。

ルック 17歳 男

各地を遊学という名目で遊び歩いている青年。ある国の大統領の息子だと言って女の子を口説いて回っている。[仲間にする条件]キバとの戦後、本拠地にやって来る。

シーナ 19歳 男

主人公の元に押しかけ、勝手に料理番の職に居座る。陽気で楽天的に見えるが、彼を追う組織の影が……。[仲間にする条件]本拠地に現れる。(城レベル2以上)

ハイ・ヨー 27歳 男

マチルダ騎士団領で出会う人々

マチルダ騎士団の白騎士団長。戦いの際にはリーダーシップを発揮する。都市同盟における強硬派で発言権が強いため、尊大な態度を取ることもままある。

ゴルドー 37歳 男

マチルダ騎士団の赤騎士団長を務める。冷静な性格だが、マイクロトフとはなぜかウマが合うようである。[仲間にする条件] マチルダ騎士団脱退後、仲間に入る。

カミュー 27歳 男

マチルダ騎士団の青騎士団長で性格は直情的。騎士の誇りを第一に重んじている。[仲間にする条件] カミューと同じ。

マイクロトフ 26歳 男

龍式格闘術の開祖。強い拳法には健康な体が必要と、修行を欠かさない。弟子は今のところ1人である。

ロンチャンチャン 33歳 男

トラン共和国とその周辺で出会う人々

かつてはコウアンの富豪だったが、赤月帝国を打ち破った解放戦争で活躍。トラン共和国の初代大統領に就任した。人望が厚く、名大統領の誉れも高い。

レパント 45歳 男

交易商ゴードン商会の長。商会を息子に継がせ、新天地へ商売を広げたいと考えている。[仲間にする条件] 交易で50000ポッチ以上稼ぐ。(城レベル3以上)

ゴードン 38歳 男

トラン解放戦争にも参加した女冒険者。その冒険の目的はいまだ謎である。[仲間にする条件]グレッグミンスターで話しかける。(城レベル3以上)

ローレライ 28歳 女

語りかけてくるモンスターたち

ジークフリード 170歳

コボルト村の近くで時折見られるという伝説のユニコーン。

フェザー 23歳

グリフォン族の若い個体。傷つき倒れているところを発見されるが……。

ムクムク 6歳

なぜか人なつっこいむささび。1人で野山を歩くと後からついてくるという噂も。

ハイランド王国

都市同盟との休戦協定を破り、再び戦乱の世を招いたハイランド王国。ここでブライト王家と王国軍の主な人物たちを紹介していこう。

ハイランド王国の皇子。王国軍の実質的な指揮官である。ジョウストン都市同盟との休戦協定を好ましく思わず、戦いの機会を窺っている。

ルカ・ブライト
27歳　男

ハイランド王国の皇王。40年前、都市同盟との全面戦争中に没したロベール・ブライトの後を継いだ。都市同盟との和平を望んで休戦協定を結ぶが、軍の不満を抑えるために王国軍指揮官の座をルカへ譲る。

アガレス・ブライト
53歳　男

ハイランド王国の皇女で、アガレス・ブライトの娘。気丈な性格で、兄ルカ・ブライトの野望に気づいてそれを諫めようとするが、自らの力不足を知ることになる。

ジル・ブライト
16歳　女

ハイランド王国第四軍軍団長。王国でも有力な一族の次男で、若くして軍団長になった。そのため功を焦る面がある。

ソロン・ジー
31歳　男

ハイランド王国第三軍軍団長。皇王アガレス・ブライトに忠義を尽くす老練な将軍。

キバ
37歳　男

ソロン・ジーの配下。シードとは対照的に冷静な知将タイプの武将だが、剣技も一流のものを持っている。

クルガン
29歳　男

第三軍の軍師を務めるキバの息子。物静かで口数も少ないが、その状況判断は常に冷静沈着である。

クラウス
19歳　男

ソロン・ジーの配下で、自分の剣技にプライドを持つ猛将タイプの武将である。

シード
26歳　男

王国軍ユニコーン少年兵部隊の隊長を務め、主人公とジョウイの上官にあたる。

ラウド
29歳　男

ワールド紹介

幻想ワールドの世界設定がすべて解る

幻想水滸伝
GENSO SUIKODEN
世界全図

旧赤月帝国の領土は、古くはハルモニア神聖国の領地であった。太陽暦230年、当時その一帯を治めていたクラナッハ・ルーグナーが内乱のどさくさに紛れ赤月帝国を建国。ハルモニアの軍閥貴族であったクラナッハは『赤い月の騎士』という称号を付与されており、これが赤月帝国の名前の由来となったのである。

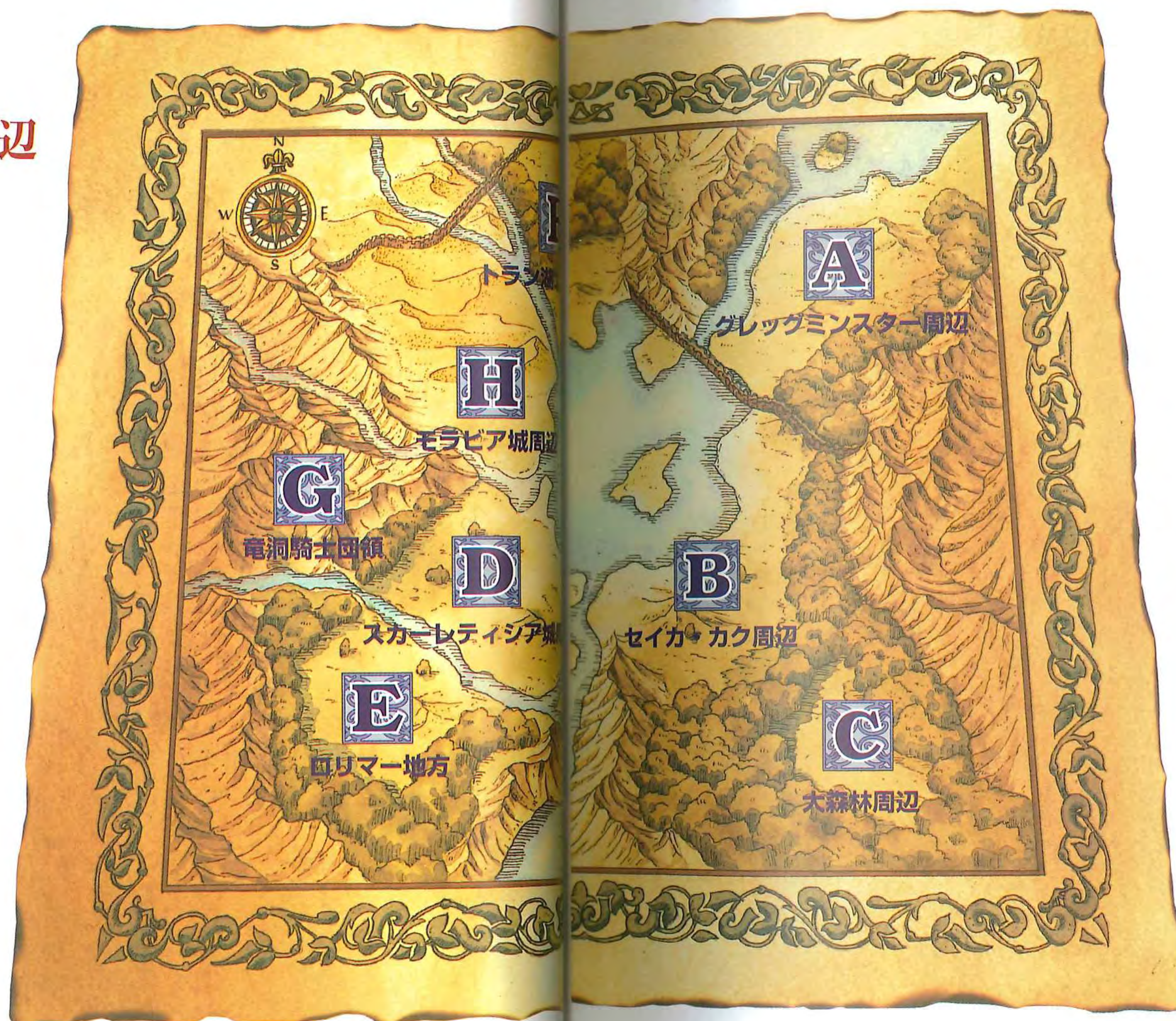
グレッグミンスター周辺（アールスの地）

グレッグミンスター ——P38
魔術師の島 ——P38
清風山 ——P39
ロックランド ——P39
虎狼山 ——P40
シャサラザード ——P40
クワバの城塞 ——P40
サラディ ——P41
レナンカンプ ——P41

セイカ・カク周辺（ゴウラン地方）

カク ——P42
トラン湖の古城 ——P42
コウアン ——P42
セイカ ——P43
大森林の村 ——P43

大森林周辺

コボルト村 ——P44
エルフの村跡地 ——P44
パンヌ・ヤクタ城 ——P44
ドワーフの金庫 ——P45
ドワーフの村 ——P45

スカーレティシア周辺（クナン地方）

スカーレティシア城 ——P46
アンテイ ——P46
ソニエール監獄 ——P46
テイエン ——P47
ガラン ——P47
リコン ——P47

ロリマー地方

ロリマーの城塞 ——P48
戦士の村 ——P48
クロン寺院 ——P48
ネクロードの城 ——P48
リュウカンの庵 ——P48

トラン湖北方（ダナ地方）

秘密工場 ——P49
カレッカ ——P49
キーロフ ——P49

竜洞騎士団領

竜騎士の砦 ——P50
竜洞 ——P50
シークの谷 ——P50

モラビア城周辺（セナン地方）

モラビア城 ——P50
北の関所 ——P51
湖賊の砦 ——P51

グレッグミンスター周辺　東
～アールスの地～

トラン共和国の首都、グレッグミンスターがあるこの地域は『アールスの地』と呼ばれる。ここはかつてハルモニア神聖国の聖都、ルパンダのあった土地であり、ルーグナー一族の治めた赤月帝国発祥の地でもある。

グレッグミンスター

人口/19,000人　主な産業/美術品、陶芸など

トラン共和国最大の都市。もとはハルモニア神聖国の聖都ルパンダがあった地である。太陽暦230年、初代皇帝クラナッハ・ルーグナーが赤月帝国を開闢したのにともない聖都ルパンダはグレッグミンスターと改名され、以来約230年間に及ぶ帝国支配の中枢は、常にこのグレッグミンスターに置かれていた。

現在のグレッグミンスターは太陽暦446年の継承戦争において一度破壊されたものを黄金皇帝バルバロッサ・ルーグナーが再建したものだ。かつて帝都には帝国の高官が多く住んでおり、また街の歴史的経緯からも、この地の住民は他の地方に対し多少の優越感を持っている。グレッグミンスターの産業は商業が中心で、特産品としては美術品、陶芸品などを盛んに製造している。これらは皇帝バルバロッサの布いた保護政策によるものである。

街の中央に飾られた『黄金の女神像』は名匠バジルの作品で、皇帝バルバロッサの亡き妻、クラウディアの面影を残しているといわれている。

政治の腐敗から解放戦争が起こり、約230年の歴史を持つ赤月帝国は崩壊したが、現在もグレッグミンスターはトラン共和国の首都として機能している。

グレッグミンスターの建物
国内最大の都市だけあって、建物も洗練されている。白亜の壁に赤い扉が美しい。

魔術師の島

帝国の重要な儀式であった『星読みの儀式』の施行者、占星術師レックナートが住んでいる島。『門の一族』であるレックナートは姉のウィンディを警戒し、島周辺に堅固な結界を張り巡らせている。そのため島の中へは選ばれた者しか入ることはできないという。

清風山

標高470メートル。山から冷たい風が吹き降ろしてくることから清風山という名前がついた。山中の気温は低く、温暖なこの地方にあって寒帯に属する植物が生えることで有名な山である。またこの山は起伏が多く谷間などが入り組んでいるため、かつては山賊などのアジトが築かれていたようである。山賊たちは普段は山に潜み、帝国への税金を運ぶ輸送隊を襲っては生活の糧を得ていたという。

ロックランド

人口/2,700人　主な産業/——

ロックランドは首都グレッグミンスターの東方に位置する素朴な小村だ。赤月帝国末期には政治の荒廃に苦しめられていたが、現在では平和を取り戻している。名物料理のぼたん鍋は舌がとろけるおいしさだ。ぜひともご賞味あれ。町角ではサイコロ賭博で遊ぶこともできる。

ロックランドの建物
ロックランドの名前にふさわしく、壁も屋根も石を組んで造ってあるのが特徴の家屋である。

トラン共和国の行政

解放戦争によって赤月帝国が滅亡し、トラン共和国が成立したのは太陽暦457年のことである。トラン共和国では大統領、共和議会、共和国裁判所の協議によって国の運営が行われ、大統領配下の書記官、大臣などにより行政機関が統制されている。各町、村には帝国時代におかれていた軍政官（P41参照）に代わって村長、町長が選ばれることになったが、これは赤月帝国時代に軍政官を務めた者がそのまま引き継いでいる場合が多い。

門の一族

解放戦争の引き金であり、赤月帝国荒廃の原因となった美貌の宮廷魔術師ウィンディと、その妹であり、魔術師の島に住んでいた星読みの占星術師レックナートは、その昔権勢を誇っていた『門の一族』の出身であった。

『門の一族』は27の真の紋章の一つ『門の紋章』の力を以って栄えた一族であったが、太陽暦70年頃、『門の紋章』を狙ったハルモニア神聖国の侵攻により滅ぼされてしまった。このときウィンディとレックナートは紋章の力を使って移動の門を開き、お互いを別々の場所へと転移させた。そうして侵略者たちから逃れ、かろうじて紋章は守り抜いたものの、故郷を失った２人は嘆き悲しんだという。

このあと、姉妹の道は真っ二つに別れることになる。姉はハルモニアへの復讐のため力を求め始め、妹は再び争いが起こることを嫌い、小さな島へとその身を隠した。年月が過ぎ、やがて２つ以上の紋章をその身に宿す秘法を得たウィンディは、他の『27の真の紋章』を手中に収めようと動き始める。その試みの１つが『隠された紋章の村』の襲撃であった。復讐に燃えるウィンディは、自らが受けた悲劇を今度は己が引き起こしていることに気づかなかったのである。

（注1）ウィンディとレックナートの２人は『姉妹』ということになっているが、『門の一族』はその血に属する者をすべて姉妹として扱うため、血の繋がりは非常に薄い。

グレッグミンスター周辺の気候
この一帯は温帯に属しているため、穏やかな気候の土地となっている。

グレッグミンスター周辺　西
～アールスの地～

アールスの地の西側は険しい山脈が峰を連ね、また南東には水上砦シャサラザードとクワバの城塞がある。これら2つの城塞と山脈は、他の地方から首都への侵攻を防ぐ、防衛上の最終拠点である。

虎狼山

虎狼山はバナー山脈への玄関口になっている険しい山脈であり、山道にはモンスターも出没する危険地帯だ。虎狼山という名前は、バナー山脈の奥地にある鉱脈を隠すため砂金掘りたちが「この山には虎や狼がたくさんすみついている」という噂を流したことからついたものである。標高500メートル。

シャサラザード

シャサラザードはトラン湖につながる河川上に築かれた水上砦である。この砦は帝国五将軍の1人『水軍統領』ソニア・シューレンによって管轄されていたが、ある時その城壁にどういうわけか『花嫁衣装』を括り付けられるという珍事が起こった。これはトラン湖を荒らし回っていた湖賊、アンジー一家の仕業で、湖賊を厳しく取り締まっていたソニアに対し『これでも着て女らしくしろ』との意を込めた悪戯であったという。

クワバの城塞

アールスの地とゴウラン地方の間を区切る関所。赤月帝国時代には帝都守護隊長アイン・ジードに管轄されていた。帝都警護の観点からいって非常に重要な拠点である。

サラディ

人口/700人　主な産業/――

虎狼山を越え、草原を渡った先にある小さな村。山を分け入った奥地にある村ながら、珍しい植物や、ときおり手に入る水の紋章片を求めて訪れる旅人もあり、村には宿屋も建っている。道具屋では水の封印球も売っているぞ。

サラディの建物
石を二重に積んだ頑丈な壁と、八角形の屋根という家屋が一般的。

レナンカンプ

人口/7,500人　主な産業/――

グレッグミンスターから南下した所にある町、レナンカンプには、かつて第一期解放軍のアジトが存在していた。そのため解放戦争時代には帝国軍の突入騒ぎなども起こったようだ。町の中央を貫くメインストリートはいつも多くの人々で賑わっており、町の奥にはこの地方で唯一の鍛冶屋がある。宿泊には宿屋『けやき亭』がお勧め。旅のお土産にするなら、おしゃれな『サークレット』などいかがだろう。

レナンカンプの建物
明るい色の尖塔付き屋根に、同系色の外壁が映える美しい家屋だ。

赤月帝国の軍政政治

トラン共和国にかわる前の赤月帝国では帝政をとっており、軍事・政治の権力が皇帝に集中していた。しかし、広大な領地を束ねるため帝国全土に布かれていたのが『軍政官制度』といわれるものである。

これは国内の領土を一定の地域ごとに分けてそれぞれを任命された大将軍に任せ、各地の大将軍がそれを更に各町、村単位で『軍政官』へ行政委任するという形式であった。すなわち軍事・行政の双方を、〝帝国軍〟という一組織がすべて取り仕切っていたのである。

帝国軍の内部は大きく分けて4つの軍で構成されていた。帝国中央軍、帝国近衛隊、帝都守護隊、帝国地方軍の4軍である。帝国中央軍は帝国の中核をなす組織で、事実上の実戦部隊であった。その内部は更に第一軍から第六軍までに分けられ、それぞれを皇帝と5人の大将軍が指揮していた。大将軍配下の第二軍から第六軍は各将軍の私兵的色合いが強く、それぞれの将軍が独自の判断で行動させることも多かったようだ。こうした仕組みは帝国軍へ状況に応じた柔軟な機動力をもたらしていたが、裏を返せば将軍1人の裏切りが1軍の離反へつながってしまう両刃の剣でもあった。帝国近衛隊と帝都守護隊は皇帝と帝都グレッグミンスターの警護を主任務とする組織であり、基本的に行政には関与しないことになっていた。帝国地方軍は各地方に常設されていた組織で軍政官の指揮下にあり、軍隊というよりも軍政官配下の警察機構、あるいは自警団的な役割が強かったといえる。また軍政官はその地方で有力な豪族に委任されることが多かった。

赤月帝国軍の階級制度

帝国五将軍の私兵的な性格が強かった帝国中央軍においては、士官以上の階級はそう重要視されていなかったようである。服装などに関する規制も厳しくなく、〝一応〟帝国の一員としての装いをしていればよいという自由さがあった。兵士は下級兵士、上級兵士、小隊長、百人隊長という階級からなっており、それ以上の階級を得るには『特別な武勲』あるいは『家柄』が必要であった。多くの帝国士官が家柄のみでそうした地位に就くことを知っていた、カシム・ハジル配下のハンフリー・ミンツ百人隊長は、充分な功績を上げながらも再三、任官を拒んだという。

カク

人口/900人　主な産業/漁業

目前にトラン湖の古城を臨むカクは素朴な漁師町だ。湖へのアプローチはここから。トラン湖での漁を生業としている真っ黒に日焼けした漁師たちは、頼みこめば観光客にも船を出してくれるぞ。港の近くには酒場があり、地下には賭博場もある。

カクの建物
いい色に焼けた石壁に、瓦ぶきの屋根。この地方で一般的な組み合わせだ。

トラン湖の古城

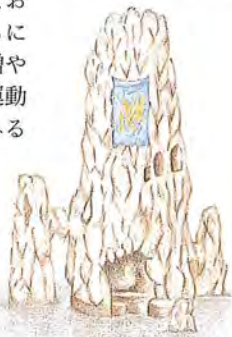
第二期解放軍本拠地

第二期解放軍の本拠地となったトラン湖の古城は、かつて帝国水軍の本拠地であった場所でもある。しかし水上砦シャサラザードの完成にともない帝国水軍は本拠地を移動することとなり、城は打ち捨てられた。その後何度か湖賊がこの城を占拠したが、そのたびに帝国水軍の急襲に遭い、壊滅している。解放軍がこの地を本拠地と定めてからは、城はあちこち手入れをしなおされ、仲間が増えるにつれてその機能を増やしていった。解放運動の拡大と共にみるみる城が発展していくさまは、今も付近に住む住民の語り草になっている。

コウアン

人口/2,200人　主な産業/―――

トラン湖の南側のほとりにある町。土地の有力者レパントは民衆に慕われていたが、時の軍政官クレイズの所業に耐えかね帝国より離反。以降は解放軍に加わり、活躍することになった。現在はトラン共和国の初代大統領職を務めるレパントは、住民たちの誇りである。

コウアンの建物
コウアンの建物はゴウラン地方でよく見られる形式の、素朴な石壁づくりである。

セイカ

人口/1,100人　主な産業/―――

セイカはクワバの城塞よりやや南へ下った地点にあり、アールスの地へ向かう旅人たちはこの村で足を休めることが多い。村の奥に建つ屋敷は、高名な天才軍師マッシュ・シルバーバーグが帝国軍から離反したあと、第二期解放軍の軍師として迎えられるまで隠遁していた家だ。彼は村の子供たちに勉強を教えながら日々を送っていたといわれている。

セイカの建物
瓦ぶき屋根に石の壁という組み合わせ。この地方でよく見られるタイプの家屋だ。

大森林の村

人口/1,200人　主な産業/―――

モランの森が広がる東南地方への入口にある村。村の背に迫る『迷いの森』は人々の足を迷わせ長い間その侵入を拒んでいたが、最近になって通行可能になったといわれている。

大森林の村の建物
近くの森から切り出した木で造った家屋は、風通しがよく夏に涼しい。屋根は瓦製。

トラン湖の東側、セイカから大森林の村までを含むこの一帯は『ゴウラン地方』と呼ばれている。この付近はトラン湖の良い漁場に恵まれ、昔から漁師町の多い土地だ。住人は威勢がよく、粋やきっぷを重んじる者が多い。

トラン古城のドラゴン

第二期解放軍が古城を入手する前、そこに巣食っていたドラゴンゾンビは、たび重なる湖賊の占拠に業を煮やしたソニア・シューレン将軍が彼らに対するトラップとして用意しておいたものである。その頃から付近一帯に発生していた謎の霧は、ソニアが召喚の儀式を行ったのにともない発生したものだという噂があるが、因果関係は定かではない。

トラン共和国大統領レパント

トラン共和国の初代大統領を務めるレパントはコウアンの町に邸宅を構える富豪であった。コウアン一帯の大地主であった彼は侠気に厚く、土地の住民の信望を集めていたといわれている。また彼は多くの食客を集めていたことでも有名で、とくに職人や大工を厚遇していた。レパント家にはキリンジという名刀が伝わっているが、これは持ち主の家に富と名誉をもたらすといわれている。レパント家の家族構成は妻アイリーンと息子シーナの3人家族。なおシーナは現在、修行のためにトラン共和国を離れている。

迷いの森

大森林の入口である『迷いの森』へかけられていた迷いの魔法は、『大盟約（注1）』が結ばれた頃、大森林に住んでいた6人の長老（森の六賢者）がかけた結界魔法である。この魔法と大森林地方に関する徹底された秘密主義により、この地方に住むエルフやコボルト、ドワーフなど亜人種族たちの存在は一般には知られていなかった。魔法の加護によって人間が踏み込むことのなかった森の中は長い間動物たちの楽園となっていたが、魔法の鍵となっていたエルフの巨木が解放戦争末期に焼き払われてしまったため結界が失われ、最近では中へ入りこむ人間たちが増え始めている。エルフの村の新たな村長となったキルキスは人間とエルフとの共存を目指しているが、道はなかなかに険しいようだ。

（注1）太古の昔、エルフ、ドワーフ、コボルト、そして人間の4種族間で結ばれた条約。それぞれの領土を定め、互いに不可侵を誓い合ったものである。

大森林周辺

この地は古より種族間の争いが絶えなかったが、種族ごとの領域を定めた『大盟約』が取り交わされたのちは各々がそれぞれのテリトリーを守ってきた。赤月帝国建国後は帝国が盟約を引き継いだが、盟約破りを恐れ、この地の存在そのものを他地方に秘密としていた

コボルト村

人口/1,700人　主な産業/農業

半獣半人種族であるコボルト一族が住んでいる村。犬に似た貌と小柄な体格を持つ彼らは、明るく陽気な性質の種族だ。コボルトたちは平素は農業を営んで生活しているが、いざ戦いとなれば勇猛果敢な戦士となる。村の子供たちの憧れの的であるクロミミ村長とその右腕のゴンは解放軍へ参加した勇士だ。

コボルト村の建物
赤い三角屋根が標準。完全な木造建築で、窓がつけられていないのが特徴だ。

エルフの村跡地

人口（焼き打ち前）/800人　主な産業/金属細工

耳長、長命のエルフたちが住んでいた村。太古より森に生きる種族であった彼らは巨大な樹の上に村を作り、樹上で暮らしていた。しかしクワンダ・ロスマンによる『焦魔鏡』の使用で村は焼失。生き残った者はほんのわずかであった。大きな痛手を受けた村は、もと解放軍の戦士キルキスによって再興されつつある。

エルフの村の建物
この村の建物は屋根、壁など、すべての建材が神秘的な緑色で統一されている。

パンヌ・ヤクタ城

パンヌ・ヤクタ城は大森林地区を治める大将軍の居城であり、継承戦争当時、帝位を追われたバルバロッサが再起をはかった拠点でもある。古ぼけた遺跡を土台に建設されたこの城は、一説によれば消えた古代民族シンダル族の遺跡であったという。

ドワーフの金庫

ドワーフたちは太古より伝わる技術を数多く持っているが、掟によりそのほとんどをこの『ドワーフの金庫』に隠している。といっても技術の大部分は作成法が記された設計図という形で残っているに過ぎない。エルフの村を焼き払った『焦魔鏡』もそうした秘法の1つであった。『焦魔鏡』の仕組みは空気中に宿る『温かさ』を集め『光』として放出するというもので、すさまじい破壊力を持つ。大金庫の最も奥に存在する『金庫の中心の中心』には、世界が滅びるときに使われる武器が眠っていると伝えられているが、大言壮語が常のドワーフのこと、この伝説に疑いを持つものは少なくない。

ドワーフの村

人口/3,200人
主な産業/各種金属と、それを利用した防具作り

屈強なドワーフたちが住まう村。この辺りは山岳地帯に位置するため気温は低めである。手先が器用なドワーフたちは鉱山から採掘した貴金属から各種の飾り細工を作っている。これらをエルフやコボルトたちと交易することにより彼らの生活は成り立っているが、そうしたやり取りは大森林に住む数少ない人間が仲介することが多い。また鉄鉱石から防具作りも行っており、できあがった製品は主に帝国軍に納められていた。屈強を誇った帝国軍だが、その強さの秘密の一部は、ドワーフ製防具の質の良さにあったといっても過言ではない。ドワーフには名工が多く、中でも細工師ドワンゴ（太陽暦205～346年）が有名だ。彼の銀細工は精妙で、銀で作った羽根のレリーフは風に乗ったといわれている。

ドワーフの村の建物
凝った意匠の円屋根。壁は曲線を描いており、円ガラスがはめ込んである。

エルフ・ドワーフ・コボルト

トラン共和国の南方、モランの森の奥にはエルフ、ドワーフ、コボルト、そして少数の人間たちが居住している。この地では長らく種族間の反目状態が続いていたが、はるか昔に交わされた『大盟約（太古の掟）』により、表向きは互いに不可侵の立場を取り続けていた。しかし赤月帝国末期、将軍クワンダ・ロスマンが赴任してきたことから状況は大きく変わる。魔術師ウィンディのブラックルーンに操られていたロスマンは大盟約を破ってコボルト、エルフの弾圧を始めた。これに危機感を抱いたエルフ族のキルキス・シャナ・クエス・ラビアンカーナ（注1）がエルフとドワーフとの間に同盟を結ばせようと死力を尽くしたが、結局エルフの村は『焦魔鏡』に焼かれ全滅してしまった。だがキルキスの努力はまったくの無駄に終わったわけではない。戦いの中に新たな絆が生まれ、現在では人間を含めた4つの種族間に、徐々にではあるが信頼関係が築かれつつあるのだ。なお帝国を倒したのちモランの森に戻ったキルキスはエルフの村の再建に力を尽くしており、解放戦争のさなかついに手を取り合ったドワーフとコボルトも、それに対して援助を行っている。

（注1）エルフの名前は4つの部分からなっており、それらは個体名、母称、氏族名、部族名の順に並んでいる。キルキスの場合を例に取れば、彼はラビアンカーナというエルフの一部族に属しており、氏族的にはクエス氏の一員であり、母の名はシャナということになる。

エルフの巨木

エルフの大樹はルキエ・エンデ・トワヨという名で呼ばれ、太古の六賢者が残した秘儀の1つであったとされている。魔法の加護により育てられたこの樹は、迷いの森にかけられた魔法の鍵でもあった。巨木の中央には水の湧き出る聖室があり、そこではエルフたちの誕生の儀式などが執り行われていた。巨木は70年に一度すべての葉を散らし、数年間の眠りにつく。この間住処を失うエルフたちは、森での放浪生活を余儀なくされるという。

亜人種たちの年齢の数え方

この世界では季節の移り変わりをもとに年を定めているのは人間だけで、他の種族にはそれぞれ独自の『年』の定め方がある。

- エルフの1年＝人間の1.5年程度
- コボルトの1年＝人間の0.8年程度
- ドワーフの1年＝人間の1.7年程度

アンテイ

人口/6,300人　主な産業/交易

花に囲まれたこの町は、一時花将軍ミルイヒにより『ビィル・ブランシェ（白亜の町）』と名を変えられていたが、現在は元通りの名前に戻っている。ここは交易の町であり、広い宿屋は取り引きに訪れる旅人たちでいつも盛況だ。観光のお土産には『バラのむねかざり』がお勧め。

アンテイの建物
白い石畳に似合う明るい色の屋根。壁の色もしゃれている。

この地方はアンテイの町を中心に腕のよい医者や技術者、芸術家などが多いところである。これはこの地を預かっていた『花将軍』ミルイヒ・オッペンハイマーの手厚い保護政策の影響によるものだ。

スカーレティシア城

スカーレティシア城は帝国五将軍の１人だった『花将軍』ミルイヒ・オッペンハイマーの居城だ。築城、太陽暦370年。当初この城は都市同盟に対する砦として造られたが、モラビア城が築城されてからはグレッグミンスターと共に統治の象徴となっていった。きらびやかな内装はミルイヒが主となってから改装されたものである。帝国時代末期、城壁に絡み付いていた巨大な毒薔薇『アントワネット』は、ミルイヒがウィンディに与えられたブラックルーンの力を借りて育てたもの。

ソニエール監獄

堅固な壁によって囲まれたソニエール監獄が建設されたのは太陽暦347年。それ以前に使用されていたガヤの監獄の囚人たちの手によって建造されたものである。この監獄は主に反乱罪などの重犯罪者用の監獄として利用されており、軽微な犯罪者はバナー鉱山での強制労働へ送られることが多い。

テイエン

人口/2,300人　主な産業/——

トラン湖南西のほとりにたつ港町。帝国時代、一時的に『ラック・ビィルジニテ（乙女の湖）』と町名を改められていた。ここから南へ行けばリコン、西へ行けばアンテイの町だ。

町の一角には、解放軍の闘士だった船大工ゲンと錬金術師カマンドールの家がある。

テイエンの建物
この地方では八角形の屋根が一般的な家屋形式のようだ。壁は単純な石造りである。

ガ ラ ン

陸上から国内の東方と西方をつなぐ唯一の門戸。強固な石造りの橋である。

リ コ ン

人口/3,500人　主な産業/——

名薬師と名高いリュウカン老がかつて病院を営んでいた町。帝国時代末期には『プルミエ・ラムール（初恋）』と呼ばれていた。付近に出没するモンスター『ひいらぎマスター』が所持している『名無しのつぼ』は、有名な鑑定士ジャバですら値を付けられなかったほどの逸品だ。運がよければ手に入れられるかも？

リコンの建物
この町の民家も八角形の屋根が基本である。屋根と外柱は木造りで、暖かみのある印象だ。

錬金術について

錬金術はシンダル族の技師であったといわれているボーラ・アトキン博士を祖とする学問である。現在の錬金術体系の基となっているのはデニス・トーラーの記した『風と大地の対話』という書物で、テイエンの錬金術師カマンドールはその流れを汲む直系の研究者だ。『錬金術師』という呼称は一般人の誤解より生まれたもので、錬金術師たち自身は金を作ることにあまり興味を持ってはいない。カマンドール自身の研究テーマは『燃える材料から動力を得る』ことである。紋章魔法が微妙かつ難解なものであり、魔法を使用する場所や紋章の種類、時間、また使用者の力量などによって効果に影響が及ぶのに対して、錬金術は誰が、いつ、どこで使っても同じ結果の得られる技術を標榜している。

彼ら錬金術師からはいくつかの傍流が生まれている。動作機構の部分のみを対象とした『からくり師』や、銃の秘術を今に伝える『吠え猛る声の組合』、また鍛冶屋の技術にも錬金術の技法が一部応用されている。魔術や紋章が一般に広く浸透し宮廷などでも重用されているのに対し、錬金術はあまり高い評価を得てはいない。理由は色々あるだろうが、なによりも『紋章で事足りるもの』をなぜ人の知識で超えなければならないのか、という疑問が大きな障害となっているようだ。

ソニエール監獄の歴史

鉄壁に思えるソニエール監獄だが、実はこれまで二度ほど破壊されている。一度目はジョウストン都市同盟の侵攻がクナン地方にまで及んだときで、帝国軍がこの監獄に立てこもったため、都市同盟の手によって焼き払われた。二度目の破壊は凶悪犯として知られる大盗賊ウィルボーンとその部下たちによるものだ。監獄内外で数千人に及ぶウィルボーンの手下たちが騒ぎを起こし、ついには監獄の門を叩き潰してウィルボーンは脱走。その際、建物に火が放たれ、看守、他の囚人たち合わせて300人以上が死亡するという惨事になった。なおウィルボーンはその後再び帝国軍に捕らえられ、衆目の下で処刑されている。

戦士の村

人口/3,300人　主な産業/農業

戦士の村は、太陽暦20年に聖戦士クリフトによって開かれた村だ。村人たちはクリフトの子孫を自称しており、村の男たちはすべて戦士である。この村の出身者は戦いにおいては勇猛なため、赤月帝国軍で重用されていた。開祖とされている聖戦士クリフトは、ハルモニア神聖国を建国した神官長ヒクサクに最後まで抵抗したといわれる人物で、ついにはロリマーの地をヒクサクから守ったという伝説が残っている。赤月帝国は戦士の村に自治権を与えていたが、これは伝説の勇士クリフトに対する敬意と勇敢な戦士を輩出していたこの村の実力を重く見ていたからである。

戦士の村の建物
戦士の村の家屋はログハウス様式の木造建築だ。先の尖ったわらぶき屋根が特徴的である。

ロリマーの城塞

ロリマー地区とアンテイ地方を隔てる関所。帝国時代末期、吸血鬼ネクロードの襲撃により守備隊が全滅するという事件が起こった。

リュウカンの庵

屈指の名薬師と名高いリュウカンが世間の喧騒を離れて住んでいた庵。

クロン寺院

戦士の村よりも更に西方にある古びた寺院。この寺は宗教上の儀式の場というよりも、精神修行の場として有名である。現在の院長はフッケン。寺のすぐ側にある洞窟には、身体に100の紋章を持つという伝説の魔導師、クロウリーがこもっていたという。

ネクロードの城

ロリマー一帯を震撼させた恐るべき吸血鬼、ネクロードが住んでいた城。ネクロードは多くの美女をさらっては自らの花嫁としていた。新しい花嫁たちの悲しい悲鳴は、城の外まで聞こえてきたという。

ロリマー地方の気候
この一帯は温帯に属しているため、穏やかな気候の土地となっている。

E　ロリマー地方

ロリマー地方は伝説の聖戦士クリフトに縁の地である。これといって産業を持たないこの地には自給自足の村が多く、他の地方へ行ったことのない者も多い。

トラン湖北方の気候
この地方一帯はバナー山から吹き下ろしてくる風により、厳しい気候の土地となっている。

F　トラン湖北方
～ダナ地方～

この地方は帝国時代においては単純に北方と呼ばれている。『ダナ』という言い方は都市同盟側からの呼称だ。ここより更に北には犯罪者の強制労働施設であるバナーの鉱山があり、また忍者の隠れ里があるともいわれている。

秘密工場

解放軍の秘密工場跡地。ここで『火炎槍』などの武器が造られた。

カレッカ

人口/15人　主な産業/農業

カレッカはかつて綿花を特産品とした農業の村であったが、ジョウストン都市同盟の奇襲攻撃により壊滅した。いわゆる『カレッカの虐殺事件』である。トラン共和国が建国されたあと、再びこの地に人を集める政策が立てらているが、あまり希望者は集まっていないようだ。

カレッカの建物
三角屋根に小さな窓と、キーロフと同タイプの家屋だ。虐殺事件の名残ですすに汚れている。

キーロフ

人口/1,800人　主な産業/――

トラン湖に面した港町。街のシチュー専門店『夕日の湖面』は名シェフ、レスターのお店。氏のお勧めメニュー『マリーの日課』(値段40ポッチ)は、南方カナカン産のワインと良く合うまろやかなお味だ。食通なら一度はお試しあれ。また、この街では都市同盟との交易も行われているが、その内容は制限されている。

キーロフの建物
三角屋根の素朴な民家である。寒い気候のためか窓は小さめの造り。

『カレッカの虐殺』の真実

歴史上、この事件は継承戦争の混乱に乗じて侵攻してきた都市同盟軍の奇襲攻撃であったとされている。1つの村が丸ごと皆殺しにされるという残虐な事件に帝国軍兵士たちは怒り、猛攻によってついに同盟軍を追い返すことに成功した。現在も一般の人々はこの痛ましい事件を都市同盟の悪行と信じ、危機感を抱いている。しかし、実はそれらは当時帝国軍の正軍師であったレオン・シルバーバーグが兵たちを奮起させるため画策した、偽装作戦だったのである。実際に虐殺を行ったのは帝国軍のある1部隊であり、これは皇帝バルバロッサも承知していたことであった。

この策が提案されたとき、大将軍たちはこぞって難色を示し、特にキラウェア・シューレンは怒りに震えレオンを恥知らずと罵ったという。しかし結局レオンの案は採用された。そして虐殺を実行した帝国軍の一般兵士たちは、それを『カレッカを占拠した敵軍を奇襲する作戦』であると信じこんでいたのである。

戦士の村の風習

戦士の村にある独特の風習の中で最も重要なものは、『成人の儀式』と呼ばれる旅立ちの儀式である。この村に生まれた男は成人にあたって旅に出ることを義務づけられており、旅中で立派な働きをして村へ戻ったときに初めて一人前の戦士として認められるのだ。この"立派な働き"の内容については本人の判断に任されているが、特にめざましい活躍をせずに村へ戻った男は一生侮蔑の対象となるため、簡単には戻ってこられない。また、この村には自分の持つ剣にもっとも大事なものの名前を付けるという風習もある。

竜洞騎士団領

竜騎士の砦

竜を駆り、空中戦を得意とする竜騎士たち3000人余りが起居する砦。騎士たちにとって竜は大事な友であり、自分の竜を失った者は砦を去らねばならない掟がある。騎士団長は竜を操る力を秘める『竜の紋章』を継承し、不老の体を持つ。紋章の継承は不慮の事故などで団長が死亡した場合や団長自らが望んだときに行われるが、『竜の紋章』を持つ者が死ぬと竜たちも死んでしまうため、その重責から自ら継承を望む者はほとんどいない。

竜騎士の砦
竜洞
シークの谷間

シークの谷

シークの谷は険しい山に囲まれた場所にあるため一般には知られていない。飛行能力を有する竜騎士たちのみが容易に訪れることができる秘境だ。谷間のあちこちで輝いているクリスタルは魔の力が宿っているといわれ、これまで何人もの者が盗掘に入っては行方不明になってきた。谷の奥に自生している『月下草』は月光の下でのみ花をつけるといわれる貴重な薬草。通常は万能の傷薬になるが、名医が扱えば各種秘薬の原料になるという。

竜　洞

クナン地方から竜騎士団領へ通じる洞窟。中はモンスターが出る危険地帯だ。騎士団領側の空洞には竜騎士たちの騎竜が眠っている。

竜洞騎士団は赤月帝国領内にありながら自治を認められていた特殊な騎士団である。彼らは竜洞と呼ばれる洞窟とその付近に居を構え、彼ら独特の生活習慣、掟、階位に従って暮らしている。

モラビア城

背後にカラカスの砂漠を控えたモラビア城は、ジョウストン都市同盟に対する防衛の最前線として太陽暦407年に築城された。カシム・ハジル将軍の管理下にあったこの城は、実用本位に造られたため装飾の類いは少ない。周囲を高い壁で囲み、内にはモンスターを配した堅固な城であったが、解放戦争末期マッシュ・シルバーバーグの策略により解放軍に攻め落とされた。解放戦争が終結したあとは、再び北方へ戻ったカシム・ハジルが治めている。

土地の70%が砂漠というこの地域は、国内では北方と呼ばれ、都市同盟側からはセナンと呼ばれている。この地に吹く乾いた風は『赤の風』という。砂漠の中へと延びる城壁は赤月帝国建国以前からのもので、一説によればハルモニア神聖国が築いたという。

北の関所

クナン地方とセナン地方を結ぶ唯一の門戸。セナンへ攻め入ろうとする解放軍の襲撃に対し、劣勢を悟った帝国軍士官グリフィスの開城の英断は、今なお人々の賞賛を得ている。

湖賊の砦

トラン湖上を暴れまわっていた湖賊、アンジー一家が拠点としていた砦。湖賊とは、政府から交易を禁じられた品(主に美術品など)の密輸を生業とする者たちをいう。

H
モラビア城周辺の気候
この一帯は温帯に属しているため、穏やかな気候の土地となっている。

モラビア城周辺
～セナン地方～

竜洞騎士団と帝国

竜騎士たちの駆る騎竜は会戦において圧倒的な戦力を誇るが、竜たちは常に戦える状態にあるわけではない。とくに産卵期には動かすことができないため、騎士団にとって赤月帝国の軍事的庇護は必要不可欠であった。よって騎士団からは平時の領地警護のため、帝国にとっては戦いにおける切り札のために、両者は長らく親密な関係を結んでいた。そのような背景もあり、解放戦争が始まった当初、竜洞騎士団は中立の立場を取っていた。だが第二期解放軍の時代になって帝国の腐敗がいよいよ高まると解放軍の闘士ハンフリーの説得を受け入れ、ついに戦線へ参加。その強さを大いに発揮することとなったのである。

竜洞騎士団の階級制度

竜洞騎士団は以下の階位で構成されている。

階位	名称
第１階位	竜の父 (伝説の存在。実質的には空位)
第２階位	竜騎士団長 (竜の紋章の継承者。現在はヨシュア)
第３階位	竜騎士副団長 (現在はミリア)
第４階位	竜騎士大隊長 (１大隊は４中隊)
第５階位	竜騎士中隊長 (１中隊は３小隊)
第６階位	竜騎士小隊長 (１小隊は正竜騎士３人、従竜騎士２人)
第７階位	正竜騎士
第８階位	従竜騎士
第９階位	見習い竜騎士

竜と『翼と鱗の世界』

竜は平行世界である百万世界の１つ『翼と鱗の世界』から飛来した生物だ。異界の生物である彼らは『竜の紋章』なしにはこの世に存在できず、『竜の紋章』の持ち主の竜騎士団長が死亡した場合には一緒に死んでしまう運命にあるという。竜が生まれるのは竜洞の中のみ。まれに「はぐれ竜」が忽然と現れることがあるが、これは産卵期にだけこの世界に現れる『最初の母』が他の地に竜の卵を産み落とすからだといわれている。生まれたばかりの竜の体長は数メートル程度だが、竜はその死を迎える日まで大きくなりつづけるため、最終的には数十メートルまでの大きさに至る。

幻想水滸伝II GENSOSUIKODEN II

世界全図

ジョウストンの丘の名は、勇猛な武将にして名市長と名高いジョウストンがこの丘でハイランド王国軍の猛攻を２カ月間にわたって防いだことに由来する。この戦いのあと、より強固な防衛体制の必要性を感じたジョウストンは近隣の都市に呼びかけ、同盟の締結を提唱した。これがジョウストン都市同盟の始まりである。

1 ミューズ市周辺

ミューズ市 —— P54
コロネの街 —— P54
白鹿亭 —— P54
関所（マチルダ方面） —— P54
関所（グリンヒル方面） —— P54
ハイランド国境 —— P54
トトの村 —— P55
リューベの村 —— P55
傭兵隊の砦 —— P55
燕北の砦 —— P55

2 サウスウィンドゥ市周辺

ノースウィンドゥ跡地 —— P56
クスクスの街 —— P56
風の洞窟 —— P56
バナーの村 —— P56
サウスウィンドゥ市 —— P57
ラダトの街 —— P57

トゥーリバー市周辺 3

トゥーリバー市 —— P59
レイクウェストの街 —— P59
コボルト村 —— P59
竜口の村 —— P58

ティント市周辺 4

ティント市 —— P58
灯竜山 —— P58
クロムの村 —— P58
虎口の村 —— P58

グリンヒル市周辺 5

グリンヒル市 —— P60
森の村 —— P60

マチルダ騎士団領 6

ロックアックス城 —— P61
洛帝山 —— P61
街道の村 —— P61

ハイランド王国 7

皇都ルルノイエ —— P62
キャロの街 —— P62

太陽暦314年。ジョウストンの丘に立つ大樹の下でデュナン湖周辺に集まる都市同士が盟約を交わし、ジョウストン都市同盟が成立した。以来、都市同盟は隣国ハイランド王国との間に、し烈な戦いを繰り広げている。

関　所

ミューズ北部から西に渡って散らばる3つの関所は、それぞれマチルダ騎士団領・グリンヒル市・ハイランド王国へ繋がっている。このうち普段から開かれているのはグリンヒル方面のみで、マチルダ騎士団領およびハイランド王国への通行には許可が必要である。

白　鹿　亭

ミューズ市東側の森の間際に立つ一軒の宿屋。『白鹿亭』という名のその宿は小さいながらも清潔なベッドに温かな食事、美人の女将ヒルダさんのもてなしが受けられる。宿の裏手には古代民族シンダル族の遺跡もあり、ちょっとした土産話にはもってこいの穴場だ。

コロネの街

人口/2,200人
主な産業/漁業

デュナン湖北側のほとりにある漁師街。港からは対岸にあるクスクスの街へ向かう渡し舟が出ている。宿屋は2階建てで、1階は大きな酒場だ。街中には鍛冶屋もある。

ミューズ市

人口/13,000人　主な産業/商業・交易

ミューズ市はジョウストン都市同盟の中枢であり、都市同盟最大の都市だ。市内には道具屋を初め、防具屋、鍛冶屋、医療所と、交易所こそないものの多くの店が軒を連ねており、連日お客で賑わっている。市の西には、有名なジョウストンの丘へと通じる門があり、その先には同盟会議が開かれる議事場が置かれている。この門は同盟会議や式典など特別な催しがあるときにのみ開かれる決まりだ。

トトの村

人口/800人　主な産業/――

トトはデュナン湖北東の岸辺にたたずむ小村である。村人達はみな陽気で親切、旅人にとって居心地の良い村だ。片隅に立つ祠は村人の手によって大切に守られており、その扉は一年に一度、祭りのときにだけ開かれる。

燕北の峠

ハイランド王国との国境付近に位置する山道。霧深くモンスターが出没する危険地帯で、霧の怪物が出現するという噂もある。

リューベの村

人口/1,300人　主な産業/――

リューベの村はハイランド王国との国境にほど近い、山際の村だ。北側の燕北の峠を越えればすぐ向こうはハイランド領、キャロの街である。村の北東から広がる森の奥には、『神槍』と名高い鍛冶屋ツァイ氏の家がある。

傭兵隊の砦

小さな森で左右を囲まれた場所に、ミューズ市の後ろ盾により結成された傭兵隊の砦がある。傭兵たちはみな命知らずの腕利きばかりで、戦時には勇猛果敢に戦いに挑む。燦然と翻る傭兵隊旗は傭兵隊長ビクトール手ずからの作である。

ジョウストンの丘

『ジョウストンの丘』という名前は、勇猛な武将にして名市長と名高いジョウストンがこの丘に陣取り、2カ月の間王国軍の猛攻を防いだことに由来してつけられた。この戦いのあと、王国軍に対してより強固な防衛体制を固める必要性を感じたジョウストンは、近隣の各都市に呼びかけ同盟の締結を提唱した。これがジョウストン都市同盟の始まりである。同盟の調印はジョウストンの丘の巨木の脇に急遽設営された議場において結ばれ、それにちなんで新たな国は『ジョウストン都市同盟』と名づけられたのである（注1）。

（注1）実際には『ジョウストン都市同盟』という名は英雄視されていたジョウストン市長の名前から名づけられたものであるが、マチルダ騎士団がこれに反発、土地名に由来したことになっている。

ミューズ市について

ミューズ市は共和制を採っており、行政を取り仕切る市長が実権を握っている。現市長のアナベルは優れた政治的手腕の持ち主。彼女は父であり前市長であったダレルの後を継いで市長の座に就いて以来、なにかとぶつかりがちな都市同盟を一つにまとめてきた敏腕政治家だ。さらに側近のジェス、外交担当のフィッチャー、ミューズ市軍の総司令官ハウザーら有能な部下たちが脇を固め、ミューズ市、ひいては都市同盟全体を支えている。

ミューズ市の旗

ミューズ市の旗のイメージカラーは、緑色。これは都市同盟の名の由来である『ジョウストンの丘』からイメージされたものだ。旗には鮮やかな青空と、同盟が発足した場所である小高い丘、そして枝を広げた大木が描かれている。なお、この大木は現在では朽ち果て、存在していない。

燕北の峠と霧の怪物

燕北の峠には昔から『霧の怪物』についての伝説がある。一説では大昔、ある魔道師が実験に失敗し、その影響で『異世界』との間に繋がりができてしまったのだという。以来、そこから異形の者がやってくるようになったのだと、人々はまことしやかに噂している。

サウスウィンドゥ市周辺

クスクスの街

人口/2,100人　主な産業/漁業

湖のほとりにある漁師街クスクスでは、宿屋や道具屋などの店が街の南側に集中している。宿屋には舞台があり、エキゾチックなひとときを楽しめる。また、その隣の鍛冶屋は評判の腕利きだ。自慢の逸品を鍛え上げてもらおう。

ノースウィンドゥ跡地

ノースウィンドゥはサウスウィンドゥと並ぶ大きな村であったが、11年前突如ゾンビの大軍に襲われ、一夜にして壊滅した。村人たちは次々にゾンビとなり、最後には互いに互いを貪りあうという無残な光景が展開された。噂ではこれは吸血鬼ネクロードの仕業であり、ただ１人難を逃れた若者は復讐のため旅立ったまま、行方不明であるということだ。現在、この地はさびれた古城が佇むだけの寂しい場所となっている。

風の洞窟

洞窟の中からいつも風の鳴る音が聞こえてくるところからこの名がついた。昔は子供たちの勇気試しの場であったが、現在はモンスターがすみついてしまったため、むやみに侵入するのは危険だ。暗い洞窟内部には、強風が吹き出してくる風穴が随所に開いている。

バナーの村

人口/750人　主な産業/――

デュナン湖からトラン湖へと注ぐデュナン川の側にある小さな漁村。村のすぐ裏手には大きな森林が広がっている。トラン共和国の首都であるグレッグミンスターへ赴くには、この森を抜けていかなければならない。

サウスウィンドゥ市の前身は、かつてこの地方一帯を支配していたデュナン君主国という統一国家である。君主国の領土は広く、現在のサウスウィンドゥ市とトゥーリバー市、そしてミューズ市の東部までに及んでいたという。

サウスウィンドゥ市

人口/9,000人　主な産業/観光・商業

ラダトからノースウィンドゥまでデュナン湖の南部一帯を管轄しているのが、このサウスウィンドゥ市だ。近隣で最も古い歴史を持つこの街は、都市同盟内でも敬意をもって遇されている。市内には宿屋のほか、道具屋、防具屋、交易所などが並んでおり、観光や交易のためにこの街を訪れる人々でいつもにぎやかだ。また盆栽が盛んに行われているのも、この街の特徴である。市庁舎前の広場は一般に開放されており市民たちの憩いの場となっている。

ラダトの街

人口/6,000人　主な産業/――

サウスウィンドゥ地方の東端にある街。橋を越えたすぐ隣はミューズ市の領土だ。街中には宿屋のほか、道具屋、鑑定屋、酒場などがある。街の名物料理『にざかな』に『コロッケ』は、どちらも素晴らしいおいしさであると評判だ。街の東には大きな水門があり、トラン共和国方面へ流れ込むデュナン川の水量を調節している。

デュナン君主国とサウスウィンドゥ市

サウスウィンドゥ市の前身であるデュナン君主国は、太陽暦110年に初代王ベルナンドによって建国された専制国家であった。君主ベルナンドは国民に重税を課したりもしたが、一方で国家としてこの地はよくまとまっていたようだ。三代後のベリル王の時代には善政が敷かれ、国は栄華を極める。だが、近くに他の国家もなく外敵の脅威がなかった（注１）ことが要因で、次第に軍の力が衰退。太陽暦185年にミューズ市が、212年にトゥーリバー市が次々に独立したときには、君主国にはそれをくい止めるだけの国力がなくなっていた。そして太陽暦252年に起こった内乱でついにデュナン君主国は歴史から消え、現在のサウスウィンドゥ市が生まれたのである。

（注１）この頃、北方にはすでにハルモニア神聖国が存在していたが、当時ハルモニアはこの付近の土地に興味を持っていなかった。

サウスウィンドゥ市の旗

中央のうずまきはデュナン湖とそこへ流れ込む川を表す。壮大な意匠の図柄から、かつてこの市がデュナン一帯を手中にしていたことが窺える。

デュナン湖について

都市同盟の中心に広がるデュナン湖は霧深く底の深い湖だ。また水温が高いため、冬も凍結することがない。漁で獲れる海産物はイカ、おこぜ、貝、ふぐ、エビなど。近隣漁師にとって最高の獲物はサーモンだが、漁獲量が少ないため幻の魚である。この湖を間に挟んで都市同盟の諸地方が並んでおり、湖上においてはそれらを結ぶ交易船の往来が多い。

吸血鬼伝説

吸血鬼に関する伝説が歴史上に現れたのは今から300年ほど前。ハルモニアよりも更に北方の無名諸国の書物に、『地方領主ワイルダーが吸血鬼を退治した』なる記述が残されている。それ以来、吸血鬼は数十年単位で復活しては、各地に恐怖を巻き起こすようになった。吸血鬼は死者を蘇らせる力を持ち、少女の生き血を吸って命の糧を得る。血を吸われた少女は『吸血鬼の花嫁』となり、血を求めてさまようようになるのだという。

ティント市

人口/11,000人
主な産業/鉄鋼石・貴金属の採掘、加工

ティント市は険しい山脈の上、坑道の周囲に張り付くようにして築かれた街だ。主な産業は鉱山からの金属採掘。山から採れるのは主に鉄鉱石だが、貴金属もわずかに産出されている。市内には鍛冶屋、防具屋が店を開いており、鉱山から運び出された鉱石はそのままそこで加工され商品として売り出される。

ティント市の政治を支配するのは鉱山ギルドで、その頭領であるギルド長が市長を兼任するのが習わしだ。ギルドには鉱夫たちのほか多くの鉱山学者や鉱脈を捜す鉱脈師などが抱えられており、ギルド長の統括の下精力的に活動している。またティントの鉱山からはごく少量だが、玉水石も発掘される。これは紋章師の道具や特別な魔法の使用時に必要なものだ。大変な貴重品のため、その多くは王家や国家単位での購入が行われており、この取り引きによってティント市は多大な利益を得、強力な軍を率いる資金としている。

トゥーリバー市の都市同盟内における立場は中立中庸。これは同市の政治体制が三院会議という微妙なバランス上に成り立つものだからだ。一方ティント市は主戦派で、単独でグラスランドに侵攻するなど野心旺盛な都市だ。

灯　竜　山

特徴の少ない山だが谷間が多く、山間に住みつく者も多い。現在は『灯竜山の三兄弟』と呼ばれる山賊がいくつも山塞を構えている。ティント市は何度か彼らの撃退を試みたが、谷間を巧みに利用した反撃に遭い、失敗を繰り返しているようだ。標高320メートル。

竜口の村

人口/1,200人　主な産業/——

灯竜山西側のふもとにある小村。灯竜山を越えていった先はティント市の領土だ。

クロムの村

人口/2,500人　主な産業/——

ティント市の南西、グラスランドに最も近い村がクロムだ。交易所もあり、ティント鉱山から採掘された『きんかい』などが安い。

虎口の村

人口/1,300人　主な産業/——

灯竜山東側のふもとにある村。小さな村だが中には宿屋のほか、鑑定屋もある。

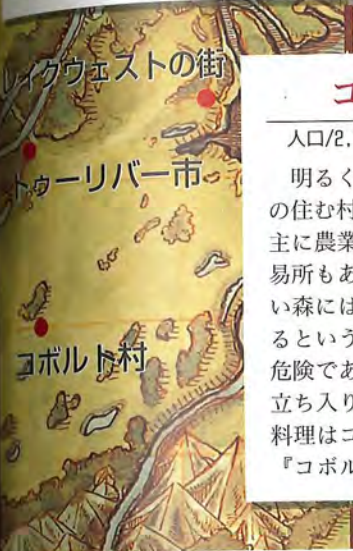
レイクウェストの街

人口/850人　主な産業/漁業

デュナン湖西側のほとりにある漁師町。この辺りは湖から吹きつけてくる風のため、やや厳しい気候の土地である。デュナン湖から獲れた魚を丁寧に天日干しにしたレイクウェスト産の干物は、味良し、風味良しと評判の逸品だ。旅のお土産にいかがだろうか。

コボルト村

人口/2,100人　主な産業/農業

明るく陽気なコボルトたちの住む村。彼らの生活の糧は主に農業だが、村の中には交易所もある。背後に迫る美しい森にはユニコーンが出没するという言い伝えがある。が、危険であるため許可ない者の立ち入りは禁止だ。村の名物料理はコボルトの伝統的料理『コボルトパイ』である。

トゥーリバー市

人口/17,000人　主な産業/——

ラナ川の流れに沿うように築かれたトゥーリバー市は、人間、コボルト、ウィングホードと、3つの種族が暮らしている街だ。街はそれぞれの種族ごとに3つのエリアに分かれており、東側から人間、ウィングホード、コボルトの居住地となっている。人間居住地の入口付近にある宿屋『わかば亭』は豪華な料理で有名。お通りの際にはぜひ立ち寄って舌鼓を打とう。またコボルトの道具屋には珍しい食べ物が色々置かれている。

トゥーリバーの政治は3つの種族からなる三院会議で運営されており、頂点に立つ全権大使が会議を取り仕切るというのが建前だ。しかし実際にはそれぞれの種族が各々の居住地の自治を行っているに過ぎない。現在の全権大使は人間のマカイ。軍事面においてはコボルト軍の総指揮官であるリドリーが実権を握っている。また、三院会議があるとはいっても新参であるウィングホードたち有翼人は他の2種族から軽く見られており、不当な扱いを受けているようだ。

ウィングホードについて

人間とコボルトの街であったトゥーリバー市へ割り込むように住みついたウィングホードたちは、特異な身体的特徴と生活習慣のため偏見の目で見られ、長らく市民として認められなかった。ラナ川の中州が彼らの居住地と正式に定められ、市民権と会議への参加権が与えられたのは太陽暦432年になってからのことである。ウィングホードの翼は長時間の飛行には耐えられず、木々の間を滑空するぐらいの能力しか持たない。彼らはこの翼の保護と虫除けのためにネレク（翼水）と呼ばれる異臭を放つ液体を翼に塗り付けたり、同じく異臭を放つ保存食を作るなど独自の習慣を持っている。そのことも人間やコボルトたちから見れば嫌悪の対象に過ぎず、彼らの居住地に立ち入ろうとする者は少ない。なおトゥーリバー以外では、西に広がるグラスランドにもウィングホードの部族が住んでいる。

トゥーリバー市の旗

トゥーリバー市の旗は青を基調として描かれており、中央に配されたエンブレムが3つの種族の共存を、下部がトゥーリバー市内を流れるラナ川の流れを表している。

グラスランド

グラスランドは、多くの部族が住みついている乾燥した平野地帯だ。ハルモニア神聖国やティント市など、新たな土地を求めてこの地に兵を出してきた国も多いが、その度に部族たちの反抗と厳しい自然環境に阻まれ、失敗を繰り返してきた。この地のさらに西には商業国家ゼクセンがあり、ミューズ市からの交易路も存在する。グラスランドには主要な産業はない。交易路を通る商人の警護や近隣諸国への襲撃などが部族たちの主な収入だ。

ティント市の旗

ティント市の旗は鉱山都市である市のイメージに似合ってシンプルかつ力強い。斜めの分割線が鉱山を、下部の赤い線が大地を、上部の赤色が人の命を表している。

グリンヒル市周辺の気候
温帯に属している穏やかな気候の土地である。

マチルダ騎士団領の気候
寒帯に近いため寒く、雪が降ることもある。

5 グリンヒル市周辺

6 マチルダ騎士団周辺

森の村

人口/1,400人　主な産業/農業

森の村はグリンヒル地方の北西部に位置し、深い森林地帯に囲まれている。寒帯に近いためグリンヒル市に比べてやや気温は低め。村の中には交易所もあり、なかなかに取り引きが盛んである。中でも『けがわ』の取り引きに訪れる人が多い。この村には『グリフォン』に関する言い伝えがあり、また周辺ではむささびがよく見かけられる。お立ち寄りの際にはむささびウオッチングに出かけてみるのはいかがだろうか。

グリンヒル市

人口/8,000人　主な産業/――

グリンヒル市はニューリーフ学院を中心として発展した学術都市で、ジョウストン都市同盟における学問の中心地だ。市内は市民の居住区とニューリーフ学院の敷地の2つの区域に大きく分かれている。居住区には宿屋、道具屋などの店が立ち並び、制服を着た学生たちが息抜きにぶらつく姿がよく見られる。宿屋名物料理も多く『てんぷら』『ピザ』などの人気が高い。一方、グリンヒル市の中心的存在であるのがニューリーフ学院だ。この学院では紋章学、歴史学、鑑定学、鍛冶屋技術などさまざまな学問を扱っており、授業内容は実践的。毎年優秀な卒業生を輩出している。

グリンヒル市は市民による義勇兵がわずかにいるだけで軍事的な力はほとんど持っておらず、同盟内での発言力は弱い。一方マチルダ騎士団は主戦派で、その軍事力を背景としてミューズ市と同等以上の発言力を持っている。

洛帝山

標高650メートル。都市同盟の最北に位置するこの山は昔から霧が出ていることが多く、山へ入ったきり戻ってこない者も多い。洛帝山という名は昔の戦いにちなんだものらしいが、現在では詳しい由来は不確かだ。険しい山であり、火山活動が活発。山頂付近は地熱により非常に気温が高い。また山頂から噴き出すガスの影響で植物は少ない。この山には恐ろしい怪物がいるという噂があり、翼を持った巨大な影を目撃したという者もいる。

洛帝山
ロックアックス城
街道の村

街道の村

人口/2,500人
主な産業/グラスランドからの交易品取り引き

この村では、名前の通り街道を挟んだ道の両側に民家や店が軒を並べている。ここにある店は、宿屋、道具屋、鑑定屋、交易所など。また、この村を通っている街道は商業都市ゼクセンへの交易路に繋がるため、交易所ではグラスランドからの輸入品取り引きが盛んだ。

ロックアックス城

人口/9,700人　主な産業/――

都市同盟中、随一の軍事力を誇るマチルダ騎士団の中枢が、ここロックアックス城だ。城を頂上として山肌に築かれたロックアックスの城下町は坂が多く、外敵の侵入を阻みやすい構造になっている。町中には宿屋をはじめ、道具屋、防具屋、紋章屋に交易所と多くの店が揃っており、交易所では骨董品の取り引きが盛んに行われている。勇壮な制服に身を包んだ騎士たちはみな礼儀正しく、町の人々の尊敬を集めている。強い軍事力を誇る騎士団の膝元にあって、町の人々はこと安全面において行政側にかなりの信頼を抱いているようである。

ニューリーフ学院の歴史

ニューリーフ学院は当初、地域有力者の子弟のために太陽暦362年に設立された学校で、このときの名前は『グランリーフ学院』であった。創始者はアレン・ワイズメル。その後太陽暦373年にグリンヒル市が独立、太陽暦392年には学院の改革が行われ、学長の座はワイズメル家の世襲から学生による選挙(注1)で決められるようになった。その機に学院名も改め、現在の『ニューリーフ学院』となったのである。

(注1)ただし、候補者は運営委員会が推薦した人物ということになっている。

グリンヒル市の旗

グリンヒル市のイメージカラーは緑色。旗には凝った意匠のエンブレムが描かれ、その中央には十字模様があしらわれている。これは市の中核である『ニューリーフ学院』の校章を基にデザインされたものだ。

マチルダ騎士団

マチルダ騎士団は白、赤、青の3つの騎士団で構成されており、この序列がそのまま騎士団内の支配のピラミッドとなっている。マチルダ騎士団全体を統率するのは第1位階の白騎士団長で、騎士になる者は叙位式において最高指導者である白騎士団長と自分の属する騎士団の団長に忠誠を誓うことになる。なお各騎士団内部の序列は以下の通り。

- 騎士団長
- 騎士団副長
- 騎士隊長
- 騎士
- 従騎士
- 騎士見習い
- 従者

マチルダ騎士団の旗

マチルダ騎士団のシンボルカラーには、騎士団を構成する白、赤、青の三色が使われている。中央に描かれた剣と羽は、騎士の本分たる文武を示す。騎士にふさわしい勇壮なデザインだ。

ハイランド王国の起源は太陽暦237年。初代皇王マウロ・ブライトがハルモニア神聖国より『獣の紋章』と皇王の称号を受けたことが始まりだ。

皇都ルルノイエ

人口/25,000人　主な産業/――

ブライト王家が治めるハイランド王国の皇都である。現皇王はアガレス・ブライト。太陽暦237年にハイランド王国が建国されて以来、現在に到るまでルルノイエはハイランド王国の皇都であり、支配の象徴であり続けてきた。皇王の住むルルノイエの宮殿は太陽暦365年に改修されたもの。荘厳に装飾された内部は様々な意匠が凝らされており、美しい。

キャロの街

人口/1,500人　主な産業/観光

キャロの街は避暑地として有名な観光の街で、王侯貴族や王族なども、よくここを利用する。高所にあるため夏も涼しく、周辺には高山植物が生えている。位置的にはジョウストン都市同盟に隣接しており、南の燕北の峠を越えれば、すぐ向こうは都市同盟の領土だ。街には宿屋、道具屋のほか武術道場などがある。また貴族が避暑時に使用する館も立っており、街の景観は美しい。シーズンオフは静かないい街である。

ハイランド王国

ハルモニア神聖国の内乱鎮圧で功績を上げたマウロ・ブライトが、神官長ヒクサクより「教義の守護者」として皇王の位を授けられたのは太陽暦237年のこと。彼は27の真の紋章の1つ『獣の紋章』をも賜り、ハイランド王国を建国した。以来ハイランドはハルモニアと親密な関係を保ち続けてきたが、その一方でジョウストン都市同盟と長年軍事的な衝突を繰り返してきた。しかし現皇王アガレスは和平の道を模索しはじめ、ついに休戦協定を締結させたのである。

ハイランド王国の旗

ハイランド王国の旗は白地を基調としており、そこへ青く描かれた図柄は、皇王の位と共にヒクサクより授けられた『獣の紋章』がモチーフにされている。

ユニコーン少年兵部隊

ユニコーン少年兵部隊はキャロの街の地方部隊である。この街には身分の高い家の子弟も多く、この少年兵部隊は彼らの精神修養および街の自警団的な目的で結成された。

本拠地・施設紹介

宿星たちの集う本拠地・施設をくまなく紹介

幻想水滸伝 I

解放軍本拠地

宿星が集う堅牢な解放軍の防衛線

108星が集う解放軍本拠地は、砦を構えた時点では貧相な小城であるが、英傑たちが集うごとに強固な要塞へと変貌していく。この成長の過程が『幻想水滸伝』においてなくてはならない楽しみの1つである。本拠地のレベルアップに必要な仲間の人数は右表を参照してほしい。

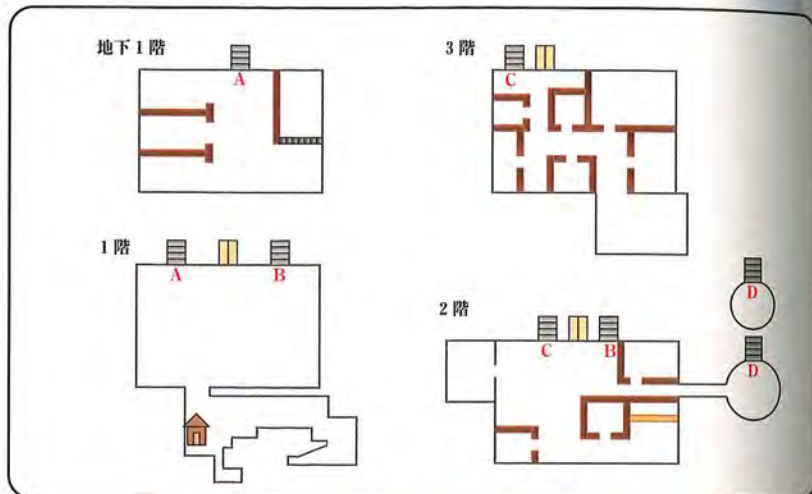
また、本拠地には特定の仲間を入れると新しい施設が増える〝町づくり〟としての楽しみもある。これらの施設にはゲーム進行上重要な手がかりになるものから、ちょっとした息抜きのミニゲームまで様々。66ページからはこの各施設をひとつずつ紹介していこう。

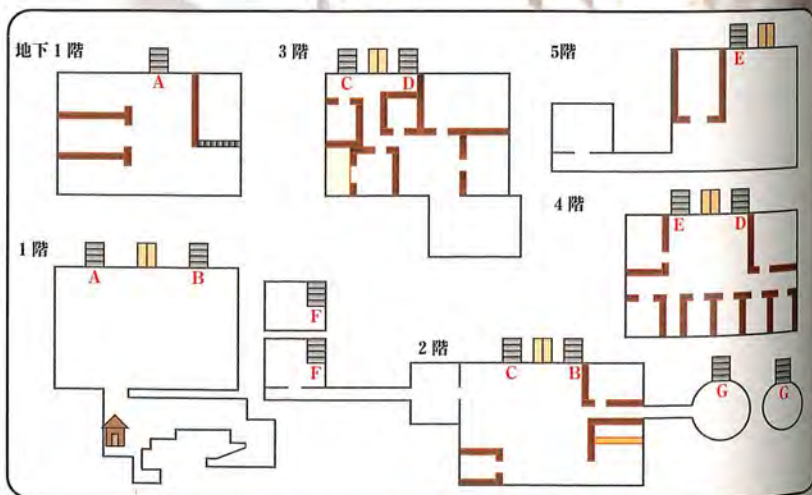
本拠地のレベルアップ表

LV	仲間の人数
1	0~24
2	25~39
3	40~89
4	90~108

本拠地LV 1

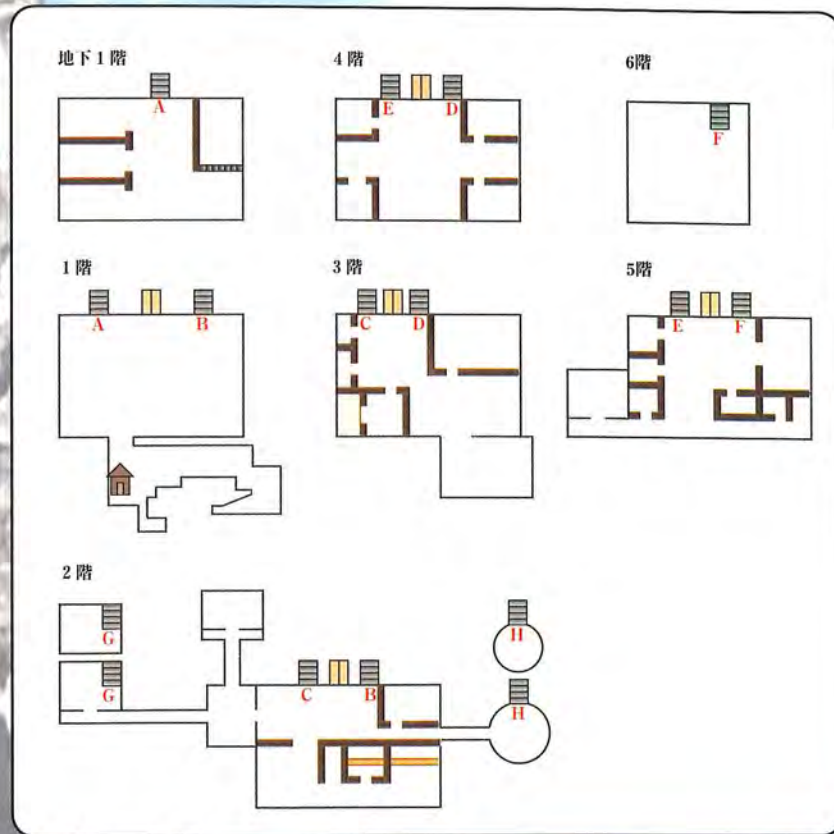
トランの古城に住むドラゴンゾンビを倒し、ようやく手に入れた本拠地。しかし、レベル1の段階では解放軍の本拠地としては貧弱だ。ここはいちはやく仲間を集め本拠地の施設を増やす必要性がある。

初期段階で仲間になる人物のほとんどは、ゴウラン地方（セイカ・カク周辺）に集まっており、その中でも特に宿屋のマリー、道具屋のチャンドラー、エレベータのセルゲイは仲間にしておきたい。

本拠地LV 2

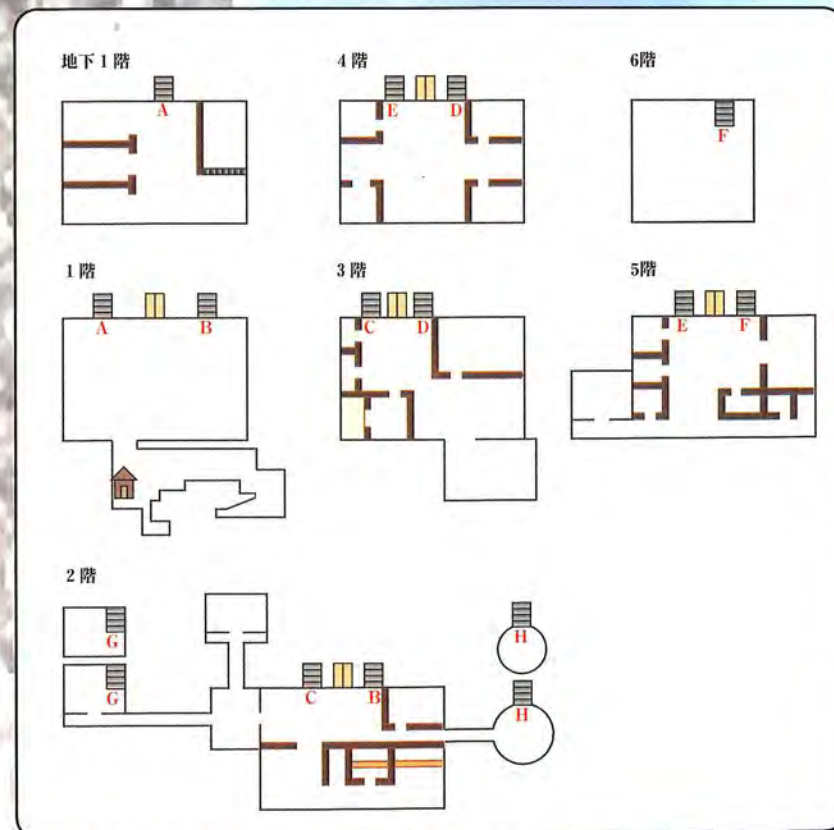
レベル2はレベル1に比べフロアー数が格段に増えている。新たに追加された場所としては4・5階に行けるようになり、西の塔も増築された。また、念願の自分の部屋が出来上がり、解放軍のリーダーとして風格もついてきたぞ。ただし、フロアーが増えた分、仲間の引っ越しが大々的に行われたため、くまなくまわらないと誰がどこに居るか分からない。暇を見つけて本拠地内を散策してみよう。

MAP内のアルファベットは通路のつながりを表しています。

本拠地LV 3

レベル3の本拠地は砦としての外装がほとんどできあがり、新しい施設の増築に合わせて改装するだけである。

新たに行けるようになったフロアーとしては、6階の屋上ともう1つ追加された北の塔がある。また、2・3・4・5階の構造が変化しており、特に4階は大広間や、軍師たちの部屋がなくなったせいか、何もない場所が増えている。ここには後に画家のイワノフや司書のユーゴがやってくる。

本拠地LV 4

ゲームも終盤に入り、本拠地のレベルもいよいよ最後を迎える。しかし、レベル3とほとんど変わりはなく、唯一の変更点といえば主人公の部屋にあるベッドの位置が変わったことだけである。ここまでくると中の施設を充実させることしか本拠地の強化は図れない。

レベル4では新たな施設を開く仲間はほとんどいないが、武器レベルを最高まで鍛えられる鍛冶屋のメースは必ず仲間にしておこう。

MAP内のアルファベットは通路のつながりを表しています。

幻想水滸伝Ⅰ
本拠地内の施設

オニールのうわさ話　オニール

現在やっていることを忘れがちなリーダーは、オニールの所へ行くといい。あらゆる情報に精通している彼女が次の行動のヒントを教えてくれるぞ。

エレベーター　セルゲイ

本拠地が大きくなったはいいが広い、広すぎる。いちいち階段を駆け上るのも面倒だ。というときにエレベーターで楽々移動。セルゲイありがとう。

音楽家　メロディ

音の封印球を持つメロディに頼めば、ウィンドウを開く音、閉じる音、選択音、キャンセル音、エラー音、カーソル移動音……などなど、各種システム音を変更してもらえるぞ。どうせずっと聞こえてるものなら自分の好みの音がいい。お笑い系から動物の声まで、4種類の音の中から好きなものを選ぼう。

名　前	手に入る場所
おとセット0	ソニエール監獄
おとセット1	ネクロードの城
おとセット2	シークの谷
おとセット3	水上砦シャサラザード（セイレーン）

画　家　イワノフ

各地で手に入る絵の具は画家のイワノフの元へ持ち込もう。豪華な壁画を描いてくれるぞ。絵が完成したあかつきには『遠眼鏡』ももらえるのだ。

名　前	手に入る場所
青のえのぐ	リコン
赤のえのぐ	スカーレティシア城
黄色のえのぐ	テイエン
黒のえのぐ	リュウカンの庵
白のえのぐ	レパント邸
ピンクのえのぐ	モラビア城
緑のえのぐ	ネクロードの城

帰還魔法　ヘリオン

『またたきの手鏡』を使えば帝国全土のどこにいても一瞬で本拠地へ戻ることができる。ただし、フィールド上でしか使えないので注意しよう。

吟遊詩人　カシオス

吟遊詩人であるカシオスがゲーム内に出てくる曲を奏でてくれる。打楽器の音もハープ1つで奏でてしまうカシオスの名演奏に聞き惚れよう。

曲　名	
宮廷	帝都
ロックロックランド	はるかなる山
黒い森	ゆうきゅうの流れ
神秘の森	ドワーフ鉱山
ひとときのやすらぎ	ゴージャス・スカーレティシア
集いし戦士たち	静けさの中で
黒の花嫁	竜騎士
おどる少女	失われた日々

コイン当て　マルコ

カップの中に隠されたコインのありかを当てるゲーム。見事当てればお金がもらえる。かける金額が高くなるほどカップの動きは速くなるぞ。

神経衰弱　ジョルジュ

絵柄が同じカードを2枚ずつ組み合わせてめくっていく神経衰弱ゲーム。絵柄が揃うとカードは消え、その周りのカードが一瞬だけ裏返る。絵柄の種類は5・7・10・15種類の4つの中から選ぶことができ、絵柄の種類が多くなるほど難易度が高い。15枚を制限時間の1分以内にクリアするのは難しいぞ。

城　門　クロン

アンテイの町にいるクロンを仲間に入れれば、ここが誰の城であるかを教えてくれる。船着き場にいる彼に、たまには声をかけてあげよう。

倉　庫　ロック

当面使わない道具は倉庫に突っ込み、必要なときに取り出そう。お金を武器の強化に回しているときは、装備をはがして使いまわすのも貧乏人の知恵だ。

倉庫コマンド

- **あずける**　手持ちの道具を倉庫へ預けることができるコマンド。同じ種類の道具は1つにまとめてくれるぞ。
- **ひきだす**　倉庫内の道具を引き出すことができる。装備品を出すときには誰が装備できるかまで分かるので便利だ。
- **はがす**　仲間の持ち物を身ぐるみはがしたいときに便利なコマンド。パーティーにいない仲間からもはがせるぞ。

地　図　テンプルトン

テンプルトンがいる部屋には大きな地図が置いてある。残念ながら詳細を見ることはできないのだが、何かの没企画の名残りだろうか。

ちんちろりん　ガスパー

サイコロを使ったギャンブルゲーム。勝つと賭け金に応じたお金がもらえる。継続して勝ち続ければ、あっという間に大金持ちになれるぞ。

ちんちろりんの役

…………めあり（ここでは2）

…………あらし（3倍払い）

…………ひふみ（2倍払い）

…………あらし（2倍もらい）

…………しごろ（2倍もらい）

サイコロを3つ振り2つの目が揃ったとき、残った目の大きい方が勝ちとなる。『ひふみ』や『しごろ』などの役ができたら、大量に金が動く。目が揃わず役もできなかったときは『めなし』として、もう1度振り直し（2回まで）。サイコロがお椀から飛び出してしまったら『しょんべん』となり、無条件で負けだ。

テレポート　ビッキー

ビッキーに頼めば、帝国内の主要な場所へ一瞬でワープさせてもらえる。108人もいる仲間を集めるには欠かせないお役立ち施設（？）だ。

図書館　ユーゴ

各地で集めた『ふるい本』をユーゴに渡すと、ここで読むことができるようになる。その内容は、古い伝説から骨董品の目録まで実に多種多様だ。

名　前	手に入る場所
ふるい本1かん	パンヌ・ヤクタ城
ふるい本2かん	過去の洞窟
ふるい本3かん	クロン寺院
ふるい本4かん	竜騎士の砦
ふるい本5かん	竜洞
ふるい本6かん	ソニエール監獄
ふるい本7かん	北の関所
ふるい本8かん	カレッカ
ふるい本9かん	下記『ふるい本』9巻欄参照

ふるい本1かん

書名『27の真の紋章・生まれいずる』
世界の始まりと『27の真の紋章』の誕生について語られた本。この本によれば、『闇』からすべてが始まったとなっている。

ふるい本2かん

書名『いにしえの秘法』
古の魔術師であり身体中に100の紋章を持つといわれる、クロウリーの生み出した合体魔術の仕組みについて記してある。

ふるい本3かん

書名『戦争の兵法』
会戦での戦い方の秘訣を記してある本。攻撃に関する三すくみの相性と使いどころ、『忍者』や『裏切り』の効果的な使い方など。

ふるい本4かん

書名『竜洞騎士団』
この本には竜を駆る特殊な騎士団『竜洞騎士団』について記してある。騎士団の構成や竜騎士の生い立ち、竜騎士と竜の関係など。

ふるい本5かん

書名『職人列伝』
世界中の様々な職人のプロフィールを簡単に記してある。載っている職人は、鍛冶屋のメースをはじめ全12人。仲間集めに役立つ。

ふるい本6かん

書名『帝国近衛隊秘密ファイル』
赤月帝国の親衛隊が調べ上げた調査ファイルで、"帝国に対して悪意を持っている可能性がある人物"が列挙されている。

ふるい本7かん

書名『骨董品値段表』
『しっぱいのつぼ』から『花ちょう風月』まで、戦闘や宝箱などから手に入る各種骨董品の値段を絵付きで紹介している本。

ふるい本8かん

書名『カレッカの悲しみ』
長く続く赤月帝国とジョウストン都市同盟との国境争いの中で起こった悲劇、『カレッカの虐殺事件』について記してある。

ふるい本9かん

書名『開発者日記』
図書館の本棚にふるい本を全部集めた状態で○、×、△、□ボタンを同時に押しながら本を取ると開発者の制作日記が見られる。

風　呂　　サンスケ

戦いに疲れたらお風呂に入ってほかほか温まろう。風呂場は男湯と女湯に分かれており、骨董品を飾りとして置くこともできる。芸が細かいぞ。

風呂コマンド

おく　骨董品を風呂場に飾ることができる。置き場所は風呂場の隅にある3つの台の上。壁にも絵が掛けられるぞ。

とる　一度設置した骨董品を撤去することができる。飾りつけが気に入らないときなどにこのコマンドを使おう。

みる　そうして自分の好みに飾り付けた風呂をじっくり観察しよう。ほわほわとあがる湯気がなかなかにリアルだ。

風呂での特殊効果

（1）しょうべん小僧

『しょうべん小僧』を右上の台の上に置くと噴水になり、水を噴き出すようになる。『しょうべん小僧』はセイカ・カク辺りに出没する「ころしやうさぎ」やテイエン・アンテイ付近に出る「はいよるツタ」が持っているぞ。

（2）花びん×6・山水画・花ちょう風月

『花びん』6つと『山水画』、『花ちょう風月』の絵画を揃えると、花びんに美しい花が咲く。『花びん』はセイカに出る「機械兵（剣）」、「スロットマン」などから、『山水画』は「バンシー」から、『花ちょう風月』は「オーク」から手に入れられる。

（3）のろい人形×6

見た目といい名前といい不気味な『のろい人形』だが、これを6個集めたことはおありだろうか。じつはこれらを全ての台の上に置くと人形の目が光るのである。『のろい人形』は「ころしやうさぎ」、「ハイドロゲル」、「はいよるツタ」などが落とす。

（4）ペルシャランプ×6

ペルシャランプで風呂場の全ての展示台を埋め尽くすと、ランプの精が出現する。『ペルシャランプ』はレパントの屋敷に出現する「スロットマン」だけが落としていく。手に入れる確率が低いアイテムなので、6つ集めるには根気が必要。

（5）のろい人形×6・らくがき×2

『のろい人形』と『らくがき』を揃えて飾ると、『のろい人形』の目が光り、さらに『らくがき』の目から血が流れる（！）。『らくがき』は「イーグルマン」、「バンシー」、「オーク」、大森林の「ひいらぎこぞう」、などが落とす。

窓職人　　ウィンドゥ

窓職人のウィンドゥはメッセージなどが流れるウィンドウのデザインを変えてくれるぞ。『まどセット』を集めて好みのデザインに変更しよう。

名　前	手に入る場所
まどセット0	秘密工場
まどセット1	スカーレティシア城
まどセット2	竜騎士の砦
まどセット3	竜洞（にちりんまおう）

約束の石板　　ルック

ルックに話しかけると、108星の名前が記された石板を見ることができる。まだ仲間になっていない者は表示されず、死亡した者は色が黒くなる。

鍛冶屋　　マース・ミース・モース・ムース・メース

解放戦争が進むにつれ、敵はどんどん強くなる。そこでこちら側も武器を鍛えて戦力強化だ。『鍛冶屋大師匠』メースを筆頭とした鍛冶屋ファミリーが帝国各地に散らばっているので、彼らを集めて鍛冶屋を設置しよう。彼らはそれぞれ腕前の熟練度が違うため、鍛え上げられる武器レベルの上限も人によって大幅に違う。最も若輩のマースはレベル5までしか鍛えられないが、彼らの師匠であるメースは最大レベルの16レベルまで鍛えることができるのだ。メースをつれてくるのは大変だが、ぜひ仲間に入れよう。なお、鍛冶屋が設置されるのは本拠地の2階。本拠地に設置したとはいっても仕事を頼むには金が必要だ。戦闘やゲームなどでせっせと資金を稼ぐことにしよう。

名　前	最大武器LV
マース	5
ミース	9
モース	12
ムース	15
メース	16

鑑定師　　ジャバ

――――鑑定料／500ポッチ――――

リコンに住む鑑定師のジャバを仲間に引き入れれば本拠地の1階に鑑定屋を置くことができる。謎のアイテムを手に入れるたび、いちいち遠くの町まで出向かなくてすむようになるのは嬉しいことだ。鑑定料はきっちり取られて一律500ポッチ。どんな骨董品でも鑑定してくれるジャバだが、やはり『名無しのつぼ』だけは値段をつけられないようだ。

道具屋　　チャンドラー

クワバの城塞で出会うチャンドラーを仲間に入れて、ぜひとも道具屋を置こう。『おくすり』から『はなのたね』まで、最新の品を揃えてくれるのだ。

防具屋　　チャップマン

1階、道具屋の左隣には防具屋を設置できる。店主は『品揃えはいつも最高』と豪語するだけあって、その時点で最高の防具を仕入れているぞ。

紋章師　　ジーン

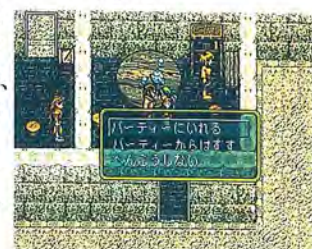
神秘的な紋章師ジーンを仲間に入れれば紋章師の店ができ、封印球の付け外しが便利になる。設置場所は他の店と同じく、1階の下側だ。

宿　屋　　マリー

――――1人につき　30ポッチ――――

減った体力と魔法力を回復するにはどこかに泊まらなければならないが、どういうわけか自分の部屋で自由に眠ることはできない。しかし、セイカの宿屋にいるマリーが仲間に入れば安眠の場を確保できるぞ（ただし、料金はしっかり取られてしまう……）。宿屋にはその後、2人のコック（アントニオとレスター）も働き始めるが、残念ながらその料理を味わうことはできない。

軍　師　　マッシュ・サンチェス

2人のうちどちらかに話しかけるとパーティーメンバーを交代することができる。新しいメンバーを加えたいときは『パーティーにいれる』を選択する。仲間のリストがレベルや武器の種類などの情報と共に表示されるので、連れて行きたいキャラクターを選ぼう。ただしメンバーがすでにいっぱいのときには、一度誰かを外してから新しく加えなおす必要がある。仲間を外したいときは『パーティーからはずす』を選ぼう。そのとき、現在のパーティーメンバーを表示してくれるが、その中で名前の表示が赤いキャラクターはイベントの関係上パーティーから外すことはできない。

新同盟軍本拠地

再び108の星が集う都市同盟領解放の基点

ハイランド王国の虎狼ルカ・ブライトの野望を阻止すべく、解放運動を続ける主人公たち。彼らの守りの拠点として今作に登場するのが、この新同盟軍本拠地である。今回は前作から引き続いて登場する施設に加えて、新たな施設が数多く登場する。これら新施設をうまく利用することで、ゲームクリアは容易になるだろう。また、前作と同様に仲間の人数が一定数を超えると本拠地のレベルが上がり、少しずつではあるが巨大な要塞として成長してゆく。本拠地のレベルアップに必要な仲間の人数を右の表にまとめてみたので参照してほしい。

本拠地レベルアップ表

LV	仲間の人数
1	0 ～ 30
2	31 ～ 61
3	62 ～ 100
4	101 ～ 108

前作で登場した本拠地との相違点

今回登場する新同盟軍本拠地では、前作とは異なる点がいくつかある。それらについて解説していきたい。

まず、挙げられるのが規模の拡大であろう。前作の本拠地に比べ格段に広くなり、医療所、道場、船着き場、畑、牧場と新同盟軍の生活に必要な施設が豊富に用意されている。

また前作の本拠地は簡素な構造で、どの場所にどのような施設があるかすぐに把握できたが、今回の本拠地では短い通路がいたるところにあり、階を横断して複雑に絡み合っている。本拠地を手に入れた時点では迷いやすいので、右のMAPを参照してほしい。

最後に挙げるのは108星以外の住人が登場したことである。今回の本拠地には新同盟軍に惹かれ、この地に越してきたと予想される一般の住人が、本拠地内のいたるところに生活している。彼らも陰ながら新同盟軍を支える大事な協力者といえるだろう。

今回の本拠地はとにかく広い。入口をくぐると広大な庭が広がり、大きな建物が見えてくる。本体となる建物はいくつかの棟に分かれており、それぞれがかなりの大きさを持つ。写真の場所は正面の入口である

前作の本拠地では108星以外の住人は見あたらなかったが、今回でついに登場。彼らは様々な事情を抱えてこの地に移り住んできたらしく、色々な情報を持っているはず。彼らの話に耳を傾けてみよう

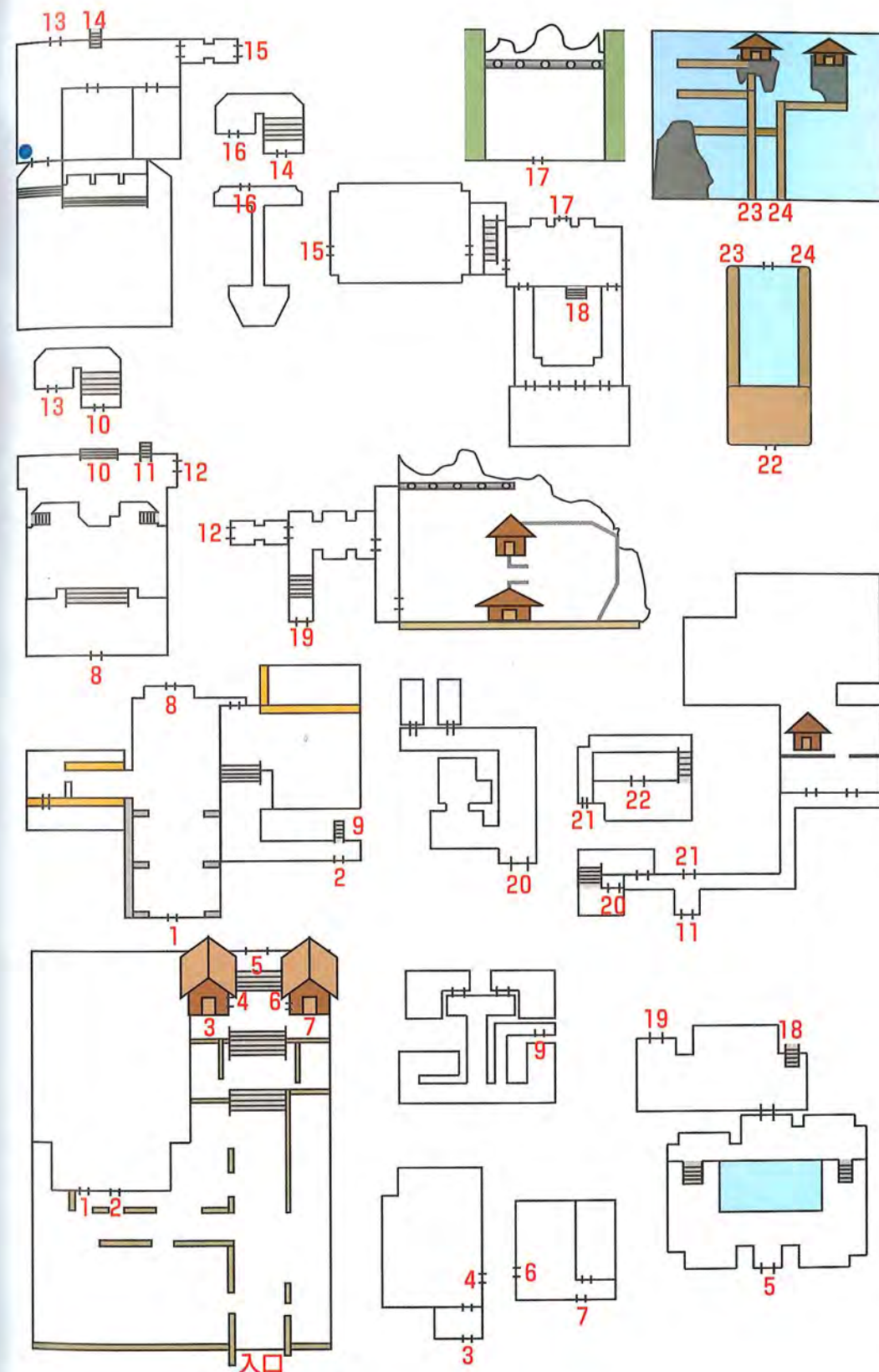
新要素が盛りだくさんの初登場施設

本拠地にはプレイヤーを楽しませる様々な要素が含まれている。しかし、その中でも最大の魅力はやはり、豊富に用意された施設であろう。今回の本拠地にも新たな施設がふんだんに用意され、プレイヤーの目を飽きさせない仕掛けとなっている。特にレストランや探偵などは『幻想水滸伝II』の世界観を堪能するための重要な引き立て役となっており、必要不可欠な存在である。

また、これら新施設の中で今回強化されているのが、もぐらたたき・魚釣りなどに代表されるミニゲームである。ちょっとした息抜きとゲーム攻略に役立つ要素が絶妙なバランスを保ちながら作られており、本編を忘れるほどの魅力を持ち合わせている。たまには、暇を見つけて新しい施設に顔を出してみるといいだろう。

今まで紹介した施設を含め、詳細をこの後に続く「本拠地内の施設」ページに掲載してある。是非参照してほしい。

写真の場所はレストランである。ここではアイテムとして登場するレシピを持ち込み、シェフにその料理を作ってもらうことができる。その他にも、謎の料理人と料理対決をするイベントも発生するとか……

牛、ブタ、ひつじ、にわとりと多種の家畜がのんびりと暮らす牧場。これも新施設のひとつである。ここでは世界中にいる家畜を集め飼育することができるのだ。そして、牧場に入れられた家畜によってレストランの材料が増える

MAP内の数字は通路のつながりを表しています。

幻想水滸伝II

本拠地内の施設

おばあちゃんの知恵袋　タキ

レイクウェストに住むタキばあさんは、地元でも評判の賢いお人で「おばあちゃんの知恵袋」と呼ばれている。

タキばあさんはいろんな方面に博学で、科学的なことやお国のことも知っているらしい。そんなことだから、子供ばかりか旅人なんかも、よくタキばあさんの家に足を運ぶそうだ。何か迷いごとがあるときは、タキばあさんに相談してヒントをもらうといいだろう。

エレベーター　アダリー

アダリーの発明したエレベーターは、階数ボタンを押すとその階まで運んでくれる便利な機械。頻繁にお世話になるので、アダリーには感謝しておこう。

音職人　コーネル

音職人の父を持ちハルモニア神聖国まで留学に出かけたコーネルは、腕のいい音職人。彼の元を訪れれば、ウィンドウの開閉音、コマンドの決定音、キャンセルの音、エラー音、カーソルの移動音を変更することができる。彼が最初に持っている音以外を聞きたいのなら、世界の各地に散らばっている『おとセット』を集めて彼に渡せば新しい音を聞かせてくれる。『おとセット』のある場所は下の表を見てね。

名前	音の種類	手に入る場所
おとセット1	動物の声	ミューズ（イベント）
おとセット2	基本仕様	森の村（コーネル所有）
おとセット3	クラクション	森の村（コーネル所有）
おとセット4	打楽器	森の村（コーネル所有）
おとセット5	シンセサイザー風	ラダト（ほりだしもの）
おとセット6	効果音	ロッカクの里（里の人）
おとセット7	機械音	森の村（コーネルの家）

楽隊

108星の仲間の中には楽隊を組んでいる者がいるらしい。本拠地にあるステージはそんな彼らのための施設かもしれない。彼らは各地を流れ歩いていたらしく、奏でる曲は様々な地方の曲が含まれている。

楽曲名	
平和の賛か	遠い空
とらわれの街	自由ふたたび
さらに栄えし美しきおう金の都	静けさの中に
なごみの時間	にぎわいの街
おもいでの街	ウィ・アー・ザ・ナンバーワン！
みみをすませば	ああうるわしのおどり子
ティントの街はずれ	さざなみに運ばれて
あの丘へ上ろう	彼女のため息
誇り高きサラバンド	平和山里人住鳥声
忍者隠れ里	ナハーラ・ヤン・クン
かれた大地	子供たちは野に遊び
毎日カーニバル	はたらかざる者食うべからず
虐げられた民	迷いの森
フーガ「我があるじをたたえよ」	

彼らが仲間になったのち、聞くことのできる楽曲は全部で27曲。その全27曲の曲名を上の一覧表でまとめてみた。彼らを仲間にしたら、好きな曲を演奏してもらおう。

ちんちろりん　シロウ

今回も本拠地内には賭場が開帳されている。最大3000ポッチまで賭けることができ、お金の続く限り、何回でもできる。

まず、賭け金を決めることから始まる。無理な金額は禁物

次にサイコロを振る。しょんべんには気をつけよう

名前	食材	売値
サーモン	○	約4,500ポッチ
エビ	○	約1,200ポッチ
ふぐ	×	約900ポッチ
貝	○	約600ポッチ
おこぜ	×	約300ポッチ
白身のさかな	○	約200ポッチ
イカ	×	約50ポッチ
長ぐつ	×	約10ポッチ

牧場　ユズ

ユズは動物を育てる天才で、どんな家畜もなついてくる。解放軍には、おじいちゃんとはぐれたところを保護されて入るのだが、この子は本拠地の空き地を利用して牧場を作ってくれる。牧場用の家畜は特定の場所で手に入るので、下の表を参照しよう。牧場で育てている家畜の種類が増えると、レストランのメニューを構成する食材の種類も増える。

名前	手に入る場所
ひよこ	レイクウェスト・虎口の村
こぶた	ラダト・グリンヒル ロッカクの里
こひつじ	コボルト村・森の村
こうし	街道の村・竜口の村

魚釣り　ヤム・クー

——1回　100ポッチ——

魚釣りには100ポッチのエサ代が必要。お金を払い、釣りを始めると画面右のメーターに竿を引く力が表示される。魚が食いつくと魚の力が表示されるので、○ボタンを使って竿の力を合わせるのだ。釣りあげた魚で食材にできるものは食材に、それ以外はお金になる。

釣り上げた魚は記録に保管される。新記録を狙っていこう

白いメーターに合わせて、あわてず○ボタンを押すんだ

畑　トニー

森の村の村長の家に下宿していたトニーは野菜作りの名人。そんな彼を仲間に入れると本拠地の片隅にある畑を耕し始める。だが、トニーの畑には種や苗がいつも足りない状態で、誰かが持っていかないと作物を育てることができない。各地で手に入る種や苗を探し出し、彼の所に持っていってあげよう。そうすると、畑に作物が育ち、立派な野菜となる。育った野菜はレストランに運ばれ、食材として扱われる。

名前	手に入る場所
キャベツのたね	レイクウェスト・竜口の村
たねいも	マチルダへの森・バナーの村
ほうれん草のなえ	トゥーリバー・森の村 グリンヒル周辺
トマトのなえ	バナーの村・虎口の村 グレッグミンスター

もぐらたたき

もぐらたたきはそれぞれの穴に対応したボタンを押し、現れるもぐらを叩くゲームだ。ゲーム開始時に難易度を選択し、クリアすると難易度ごとの賞品がもらえる。出てくるもぐらは3種類おり、穴に出入りするスピードが違う。たまに登場する山ねずみは叩くとお手つきになるから気をつけること。時間は60秒でその間に3回お手つきをするとゲームオーバーになるぞ。

最初に難易度を設定。簡単な初心者コースから始めよう

山ねずみは叩くとお手つきになる。よく見極めること

倉　庫

バーバラ

倉庫番のバーバラに話しかけると、倉庫に関するウィンドウが開き、道具の出し入れなどができる。持ち物の限界が近いときはここで対処しよう。

あずける　現在パーティーの所持しているアイテムを倉庫の最大数まで預けることができる。

ひきだす　現在倉庫に収められているアイテムを「みんなのもちもの」に入れることができる。

はがす　現在キャラクターが装備しているアイテムや武具を、はずして倉庫に入れることができる。

まとめる　倉庫内に収められたアイテムで、同じものがあった場合まとめてくれる。ただし、消費アイテムのみ。

売る　倉庫内に収められたアイテムをその場で売却してくれる。売値は他のショップと同じ金額。

すてる　倉庫内に収められたアイテムを捨ててしまうコマンド。重要なアイテムは捨てることができない。

地　図

テンプルトン

世界の各地を歩き回り、全世界の地図を作ろうとしているテンプルトン。彼を仲間にすれば、『幻想水滸伝II』に登場する町や洞窟などの位置がわかる地図を見せてくれる。この地図は各町や村にある施設（道具屋や交易所など）をすべて表示してくれるスグレモノ。武器を鍛えるため、鍛冶屋を探すときや交易のルートを定めるときに、この地図を使えば簡単に目的地を探すことができる。うまく活用すれば一攫千金も夢ではない。

テレポート

ビッキー

前作でお世話になったテレポートの使い手ビッキー。今回は前作ほど行ける場所が多くないので、近い場所にテレポートしてから歩くことが多いぞ。

テレポートを続けていると、そのうち、「あれっ!!」

見てのとおり、変な場所に飛ばされてしまうのだ

図書館

エミリア

グリンヒルのニューリーフ学院で受付をやっていたエミリアは、仲間にすると本拠地内に建てられている図書館で働きはじめる。エミリアの管理する図書館では世界の各地に隠されている「ふるいほん」を彼女に預けると本棚に収容され、中身を見ることができるようになる。今回登場する「ふるいほん」は全部で12種類に増えている。内容は下の項目で確認してほしい。

ふるい本1

書名「こっとう品リスト」
世界各地で発見され、交易品として取り引きされている骨董品をリストにしたもの。骨董品の名前と買取り値段が掲載されている。

ふるい本2

書名「シンダルを追いし者」
幻の民族、シンダルを追い続けた男の最後の手記。その内容はシンダル族にかけられた呪い、残された遺跡について書かれている。

ふるい本3

書名「ほり出し物リスト」
道具屋・防具屋・紋章師の店で手に入るほりだしものをリスト化したもの。町ごとに手に入れられるほりだしものが書かれている。

ふるい本4

書名「人物リスト」
王国への要注意人物の詳細をまとめたリスト。要注意人物たちはすべて仲間になる人物ばかりなので、逆に集めるヒントになる。

ふるい本5

書名「27の真の紋章」
「27の真の紋章」の誕生の経緯を書き記したもの。この本を読むことで、この世界における紋章の発祥が理解できるであろう。

ふるい本6

書名「交易の手引き」
交易をしていかに儲けるかを記した本。基本的な交易のやり方に関して細かく説明が行なわれている。

ふるい本7

書名「門の紋章戦争」
門の紋章戦争について書かれたもの。第一期解放軍から第二期への移り変わりなどが、簡単に説明されている。

ふるい本8

書名「グラスランド」
ティント市の西部に広がる未開の地「グラスランド」。この地に住む民族について書き記されている。

ふるい本9

書名「ハンマーリスト」
各地にかくされている謎の「ハンマー」について書かれたもの。アイアン、カッパー、シルバー、ゴールドの順で説明されている。

ふるい本10

書名「やさいリスト」
トニーの畑で作られる野菜のもとの入手先を記した本。これを見れば4種類の野菜のもとが簡単に見つかるはず。

ふるい本11

書名「かちくリスト」
ユズの牧場で飼育できる家畜の入手先を記した本。ひよこ、こぶた、こひつじ、こうしの全4種類について書かれている。

ふるい本12

書名「食べあるきの旅」
各町ごとの名物料理をリストにして公開。意外なメニューが意外な町の名物料理になっていることも……。

風　呂

テツ

お風呂大好きのテツがとりしきる風呂場。ここでは、本拠地のレベルに合わせていろんな種類のお風呂を楽しませてくれる。また、前作同様、風呂場に骨董品を飾ることができ、アイテムの並べ方によっては特殊な効果がおきることもある。この他にも、「ばんしゃくセット」や「ひよこちゃん」を装備してお風呂に入ると、湯船の中でおもちゃを使って遊んでいる仲間の姿を見ることができる。

ドラムカンふろ
6本のドラムカンで簡単に作られた簡易風呂。このお風呂は本拠地レベル1から入ることができる。

ひのきふろ
総ひのき張りで作られた純和風のお風呂。このお風呂は本拠地レベル2で入ることができる。

大理石ふろ
大理石で作られたゴージャスなお風呂。このお風呂は本拠地レベル3で入ることができる。

ジャングルふろ
つたが生い茂るジャングル風呂。このお風呂は本拠地レベル4で入ることができる。

約束の石板

ルック

約束の石板は前作と同様に各宿星がすべて表示されており、その下に名前が書き込まれている者はすでに仲間になったものである。そうでないものは何も書かれていない。通常、仲間の名前は白い文字で表示されるが、これが暗い色で表示されているキャラクターは戦争やイベントで戦死したものである。

名前が書き込まれていない宿星は、まだ仲間になっていないということ

名前の所で○ボタンを押すと、そのキャラクターのステータスを見ることができる

交易所

ゴードン

各町にも軒を並べている交易所は、本拠地の中にも建てることができる。本拠地内の交易所は、町に立っているものとなんら変わりはなく、しいてあげれば扱っている商品が全体的に安いことである。交易品の一覧リストを下の表にまとめてみたので、参照してほしい。

名　前	種　別
しっぱいのつぼ	骨董品
たこつぼ	骨董品
花びん	骨董品
口ひろつぼ	骨董品
青竜のつぼ	骨董品
せいじのつぼ	骨董品
くろいつぼ	骨董品
けいとくちん	骨董品
のろい人形	骨董品
和え皿	骨董品
中国え皿	骨董品
しょうべん小僧	骨董品
ぼんさい	骨董品
騎士のぞう	骨董品
女神ぞう	骨董品
らくがき	骨董品
花のえ	骨董品
二人の花ばたけ	骨董品
山水画	骨董品
花ちょう風月	骨董品
ペルシャランプ	骨董品
サンゴ	骨董品
さとう	調味料
しお	調味料
しょうゆ	調味料
マヨネーズ	調味料
レッドペッパー	調味料
ロウソク	日用品
けがわ	日用品
ふえ	日用品
木ぼりのお守り	日用品
民族いしょう	日用品
ひいらぎの実	日用品
ワイン	日用品
鹿のつの	日用品
本	日用品
ジャコウ	日用品
光るたま	日用品
パール	日用品
こ文書	日用品
金かい	日用品

探　偵

リッチモンド

ラダトの街に住むリッチモンドは、調べ物をさせたら右に出るものがいない名探偵である。彼に依頼料を払うと、まだ仲間になっていない人物のことや、すでに仲間にしたキャラクターの秘密まで、何でも調べてくれる。ただし、依頼してから実際の時間で10分少々かかるのが難点である。

仲間の秘密を調べる
リッチモンドに頼むことのできる仕事の1つ。1人につき最大4つまでの秘密を調べることができる。

仲間にする方法を調べる
新同盟軍に協力する人物を仲間にする条件を調べてくれる。ただし、あまりはっきりとしたことは言ってくれない。

レストラン

ハイ・ヨー

本拠地のバルコニーで突然現れるコックのハイ・ヨーを仲間にするとレストランが開く。レストランではレシピを渡すことで作れる食べ物が増える。作れるようになった食べ物はメニューの中に入れることができ、現在たまっている食材を加工して、アイテムとして使用することができる。

名前	種別
レシピ1	たまご焼きのレシピ
レシピ2	トマトスープのレシピ
レシピ3	おひたしのレシピ
レシピ4	サラダのレシピ
レシピ5	ギョーザのレシピ
レシピ6	ポタージュのレシピ
レシピ7	にくまんじゅうのレシピ
レシピ8	かいバターのレシピ
レシピ9	フライのレシピ
レシピ10	アイスクリームのレシピ
レシピ11	ドリアのレシピ
レシピ12	サンドイッチのレシピ
レシピ13	ミートパイのレシピ
レシピ14	にざかなのレシピ
レシピ15	からあげのレシピ
レシピ16	すの物のレシピ
レシピ17	ケーキのレシピ
レシピ18	コロッケのレシピ
レシピ19	パスタのレシピ
レシピ20	てんぷらのレシピ
レシピ21	焼きざかなのレシピ
レシピ22	グラタンのレシピ
レシピ23	オムライスのレシピ
レシピ24	チャーハンのレシピ
レシピ25	ピザのレシピ
レシピ26	てりやきのレシピ
レシピ27	トンカツのレシピ
レシピ28	カレーのレシピ

名前	種別
レシピ29	やきにくのレシピ
レシピ30	ラーメンのレシピ
レシピ31	ハンバーグのレシピ
レシピ32	おべんとうのレシピ
レシピ33	すしのレシピ
レシピ34	なべもののレシピ
レシピ35	フルコースのレシピ
レシピ36	ジンギスカンのレシピ
レシピ37	ステーキのレシピ
レシピ38	さしみのもりあわせのレシピ
レシピ39	とくせいシチューのレシピ
レシピ40	まんかんぜんせきのレシピ

料理対決

料理対決は謎の料理人たちが、ハイ・ヨーを狙って料理による対決を挑んでくるイベント。よって好きなとき好きなだけ行えるわけではない。料理対決はお互いの作れる料理の中から、前菜・メインディッシュ・デザートの3品を作る。これを仲間たちに試食させ、採点をしてもらい総合点で勝負するのだ。料理は仲間の味覚に合わせて作るのがポイント。

まず、審査員の好みにあわせて作る料理を決めよう

審査員の判定によって、勝負は決するのだ

鑑定師

レブラント

――鑑定料　400ポッチ――

ラダトの街に住むレブラントは、近郊では有名な鑑定師である。彼を仲間に入れると本拠地内にも鑑定屋ができることになり、わざわざ町まで足を運ぶ必要がなくなる。そんな彼をいち早く仲間に入れたいところだが、なかなか仲間になってくれない。しかし、一部の情報ではある骨董品を持っていくと仲間になってくれるという噂がある。

道具屋

アレックス

白鹿亭で宿屋をやっているヒルダの夫。家業は妻にまかせ、彼は白鹿亭の裏にある遺跡の宝を狙っている。そんな彼もある事件をきっかけに、主人公たちに協力していくことになる。彼はトレジャーハンティングで得た知識を使い道具屋を始める。彼の店は前作同様、現在行ける町の品ぞろえとまったく同じ物を用意してくれる。ただし、各町にある道具屋の品ぞろえを確認した時点で、その店と同じ品ぞろえになるので、新しい町に寄ったときは必ず店を覗いておこう。

防具屋

ハンス

トゥーリバーの宿屋「けやき亭」に宿泊しているハンスは自分の店を持つことを熱望しているが、店を出すための申請料の高さが問題となっている。そんな彼に救いの手を差し伸べてあげれば、彼は喜んで新同盟軍本拠地に防具屋を出してくれる。店の商品はアレックスの道具屋と同じように変化する。

紋章師

ジーン

――宿　す　100ポッチ――

――はずす　100ポッチ――

年齢不祥の美女ジーンは、グリンヒルの学校で授業を教えていたり、トゥーリバーで紋章師の店を開いていたりといろいろ忙しい。そんな彼女をつかまえて仲間にすると、本拠地内に紋章師の店ができる。今作の紋章師の店では、紋章を額、右手、左手の3カ所につけることができるので、頻繁に足を運ぶことになる。また、売っている封印球の品ぞろえは防具屋、道具屋と同じように変化する。

宿　屋

ヒルダ

――宿泊料　100ポッチ――

ミューズの東に立つ、閑静な宿屋を営む女将。夫のアレックスが宝探しに夢中なので、一人で店を切り盛りしている。最近はそんな生活に疲労ぎみだが、頑張り屋の彼女はそんなことをおくびにもださない。このことがきっかけで夫と共に新同盟軍に協力するのだが、その生活はあまりかわらず、本拠地内で宿屋を開き、いつものやさしい笑みを絶やさずお客を歓迎している。

酒　場

レオナ

傭兵隊の砦で荒くれども相手に酒場を営むレオナ。彼女の迫力は傭兵たちの間でも一目置かれているようだ。そんなレオナはパーティーメンバーの変更を仕事としている。彼女に話しかければ、現在待機している仲間と現在パーティーに入っている仲間をすぐに交代させてくれるぞ。

パーティーの空きは「……」で表示される。ここに仲間を入れよう

パーティーのメンバーを決め終えたら、次は隊列の変更を行うことになる

軍師

アップル

前作にも登場したマッシュ先生の弟子アップルは、軍師としての才能を持っている。そんな彼女は解放軍において軍制をとりしきっており、彼女に話しかければ、会戦時のチーム編成を行える。ここで効率のよいチームを編成しておけば、会戦時に戸惑うことなく、勝利を容易にするであろう。

アップルに話すと戦争用の編成画面に切り替わる。チームの能力をチェックしておこう

主将に付き従う副将2人は交代できる。リザーブか他のチームから副将を選ぼう

目安箱

本拠地の2階に何気なく置かれている目立たないこの箱には、キャラクターからの手紙が入っていることがある。手紙は一定時間たつごとに目安箱に投函され、主人公が見たものはなくなってしまう。

手紙の内容は、主人公にあてられた激励のものから、手紙を投函したキャラクターの近況報告など様々である。しかも、手紙の名前の後ろに番号がふられているものは、その続きがあるということだ。次の手紙がくるまで首を長くして待っていよう。

手紙は時間がたつごとに増えていくので、しばらく放っておくとこんなにたくさん！

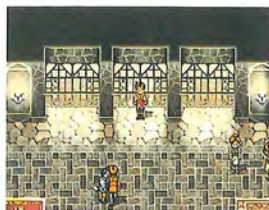
手紙の中身はこんな感じになっている。なかなか個性のある手紙ばかりだ

帰還魔法（またたきの手鏡）

ビッキーの使うテレポート魔法で目的地に移動するのは楽になったが、本拠地に戻るまでの手間が大変である。そこで登場するのが、この帰還魔法。これでどんな離れた場所にいても本拠地へひとっ飛び。この帰還魔法とテレポート魔法をうまく利用すれば交易によって莫大なお金を稼ぐこともできるので、早めに手に入れたい。

木こりの結び目

本拠地の洗濯場にいる男に話しかけるとこのゲームで遊ぶことができる。遊び方はコンピュータ2人を相手にサイコロを振り合い、出た目の分だけ上に登ってゆく。これを繰り返し、ゴールにたどりついた順番を競う。ただし、1の目を出した場合は最初に戻されてしまうので、1回お休みにして落下を防ぐマークを設置する。これがあれば、もし落下しても設置してある地点で止まってくれるのだ。マークはきりのよいところでなるべく設置しておこう。

木こりの結び目は参加料金によってもらえる賞品が変わってくる

木こりの結び目をしてくれる男は、この場所を上にいった洗濯場にいる

木こりの結び目の賞品

参加料　1,000ポッチ

1位	2位	3位
バラの花束	怒りの一撃の札×2	やくそう×5
誓いの杯	ガントレット	のろい人形
太陽のバッチ	てりやき×7	木ぐつ
口ひろつぼ	民族いしょう	
けんぽうぎ		

参加料　5,000ポッチ

1位	2位	3位
くつろぎセット	じゅんかつ油	やくそう×8
秘伝書	力の石	しっぱいのつぼ
むてきスマイル	魔の石	ブーツ
しのびふく	シャンプーハット	
青竜のつぼ	鹿のつの	
銀の盾		

参加料　10,000ポッチ

1位	2位	3位
かめ設計図4	セクシーウィンク	サングラス
犬笛	シルバーレット	特効薬×3
きび団子	カイトシールド	らくがき
太極のふく	しのびふく	マント
ゴールドレット		
金かい		
せいじのつぼ		

展望台

本拠地のレベルが上がると壁沿いの尖塔に展望台ができあがる。この展望台には望遠鏡があり、これを覗き込むと本拠地の外観を楽しむことができる。内側からしか見たことのないこの本拠地も、たまには外から見てみよう。

このように覗き込む視線で、本拠地の外観を見ることができる。雰囲気がでてるね

船着き場

本拠地の地下に降りると、湖へと繋がる船着き場に到着する。ここにある船を利用すれば、本拠地に面した湖内を自由に移動して、最寄りのレイクウェストとコロネの街に立ち寄ることができる。船旅を楽しんでみてはどうかな？

これが乗ることのできる船。見た目はぼろいが、結構スピードは速いぞ

幻想水滸伝の歴史

権謀渦巻く幻想水滸伝の歴史を紐解く

赤月帝国について

太陽暦230年、強大な力を持つハルモニア神聖国の内乱に乗じて、〝赤い月の騎士〟の称号を持つ軍閥貴族クラナッハ・ルーグナーが独立を宣言した（帝国暦元年）。これが赤月帝国の始まりである。クラナッハが初代皇帝として帝国の基盤を固め、以後ルーグナー家が西方のトラン湖周辺地域を統治してきた。

太陽暦446年、帝位継承権をかけた継承戦争が勃発。これは本来の帝位継承者であるバルバロッサ・ルーグナーが豊穣祈願の行幸で不在の際、おじにあたるゲイル・ルーグナーが廃嫡裁判を起こしたことに端を発する。この裁判はわずか30分で判決が出され、バルバロッサは帝位継承権を剥奪された。

戦いは当初、帝国軍の中枢に近親者を多数送り込んでいたゲイル側が優勢であったが、対するバルバロッサは優秀な配下を多数擁していた。最も厚い信頼を置かれる百戦百勝将軍テオ・マクドール、曲月刀を振るう青い月のカシム・ハジル、剣術・魔法共に一流の腕を持つ花将軍ミルイヒ・オッペンハイマー、二太刀いらずゲオルグ・プライム、水軍統領キラウェア・シューレン、幾度となく主君の命を救った鉄壁のクワンダ・ロスマンら6人は「帝国六将軍」と呼ばれ、獅子奮迅の働きを見せた。彼ら六将軍と軍師レオン・シルバーバーグの活躍、そしてゲイルの暴政で民心が離れたことによって形勢は逆転。帝位をめぐる内乱はバルバロッサの勝利に終わる。

継承戦争終結後、ゲオルグ・プライムは契約を果たしたとして帝国軍を抜けて姿を消し、キラウェア・シューレンは事故で落命、その地位を娘ソニアが受け継いだ。そのため、門の紋章戦争時には「帝国五将軍」となっていた。

北方に目を向けると、ジョウストン都市同盟もまた、帝国を脅かす存在であった。ティント市を中心とする南部同盟が領土拡張を図り、内戦状態の帝国領内に幾度も侵攻を試みていたが、太陽暦447年、帝位に就いたバルバロッサによって撃退された。

2つの戦いを経た後、人々はやがてバルバロッサを〝黄金の皇帝〟と呼ぶようになった。

門の紋章戦争

一般的には「解放戦争」と呼ばれるが、歴史家の常として一方に偏った記述を避けるため、「門の紋章戦争」と名付けられている。

この戦争はオデッサ・シルバーバーグが太陽暦453年に創設した解放軍とその解放運動が発端となっている。かつて〝黄金の皇帝〟と崇められたバルバロッサは、宮廷魔術師ウィンディの魔術に支配されて政治を顧みなくなり、宮廷には出世主義の役人が溢れていた。そのため民衆は重税や理由なき迫害に苦しんでおり、帝国に対する反抗の兆しが生まれるのも当然であったといえる。

拡大していく解放運動に対し、帝国側は本格的な鎮圧に乗り出す。帝国の北方にテオ・マクドール、西方にミルイヒ・オッペンハイマー、南方のモランの森にはクワンダ・ロスマンを配して抵抗に備えた。しかし解放軍の拠点は、帝都グレッグミンスターに程近いレナンカンプにあったのである。この事実をスパイとして解放軍に潜入していたサンチェスによって知らされ、帝国軍近衛隊がこれを急襲。拠点は壊滅し、オデッサ・シルバーバーグが命を落とした。

リーダーを失って解放運動も消滅するかに見えたが、オデッサの死が長期にわたって隠匿されたこと、彼女の後を継いだマクドール家の嫡男の活躍、解放軍に参加したマッシュ・シルバーバーグの提案で新たな本拠地がトラン湖上に築かれたことなどが状況を好転させ、解放運動は力を盛り返した。以降の解放軍は〝第二期解放軍〟と呼ばれ、抵抗組織という色合いから軍隊組織として変貌していく。

その後解放軍は帝国五将軍のうち４人を寝返らせ、中立を守っていた竜洞騎士団の援助などを受けて進撃を続けた。そして457年、遂に帝国を打ち破り、230年にわたる赤月帝国の支配に終止符を打ったのである。

帝国崩壊後に解放軍は解体されたが、そのメンバーの多くはトラン共和国の重職に就いている。

幻想水滸伝・幻想水滸伝II　世界年表

年	出来事
太陽暦－２年	英雄ヒクサクがアロニア王国を打ち倒し、ハルモニア神聖国を建国
太陽暦　元年	ヒクサクが神官長として神官政治を開始。この年を太陽暦元年と定める
太陽暦　70年頃	ハルモニア神聖国が門の紋章の一族を蹂躙、虐殺 ウィンディとレックナートは門の紋章を分け合って逃亡
太陽暦　78年	ネクロードが月の紋章を盗み取り、青き月の村より逃亡
太陽暦　110年	サウスウィンドゥの街を中心にデュナン君主国が成立。初代王はベルナンド
太陽暦　150年頃	ウィンディが隠された紋章の村を襲撃
太陽暦　185年	ミューズ市が市長制を基に成立。初代市長はレビア
太陽暦　212年	トゥーリバーにおいて二院会議が成立、地方一帯の統治を始める
太陽暦　230年 赤月帝国暦元年	赤月帝国、ハルモニア神聖国の内乱に乗じて独立。初代皇帝はクラナッハ・ルーグナー この時、覇王の紋章もルーグナー家のものになる
太陽暦　237年 ハイランド暦元年	ハルモニアの内乱を鎮圧したマウロ・ブライトがその領土を得て、ハイランド王国を建国 ハルモニアより、ブライト王家に教義の守護者として皇王の位が授けられる
太陽暦　252年 ハイランド暦16年	デュナン君主国で内乱が発生。ハイランド軍、サウスウィンドゥ東部（現ミューズ市領）に侵攻。反乱側が勝利し、サウスウィンドゥ市が市長制の下に成立する
太陽暦　280年 ハイランド暦44年	ハイランド王国の軍事力に対抗するためにミューズ市の資金援助のもと、近隣の領主騎士が集結。マチルダ騎士団が結成される
太陽暦　294年	マチルダ騎士団がミューズ市より自治権を得て独立。ミューズ領内の騎士の土地とマチルダ騎士団領内の土地の等価交換協定が結ばれる
太陽暦　314年 帝国暦85年 ジョウストン都市同盟暦元年	ミューズ市、サウスウィンドゥ市、トゥーリバー市、マチルダ騎士団が加盟して ジョウストン都市同盟が成立 その名前は盟約が交わされた〝ジョウストンの丘〟に由来する
太陽暦　362年 都市同盟暦49年	ミューズ市領であったグリンヒル市にグランリーフ学院が設立される 創設者はアレン・ワイズメル
太陽暦　366年 都市同盟暦53年	自治組織であったティント鉱山ギルドを母体としてティント市が成立、ジョウストン都市同盟に加入
太陽暦　373年 都市同盟暦60年	グリンヒル市がグランリーフ学院を中心に〝学問の独立〟のために自治権を主張 ミューズ市長ユーリアによってグリンヒル市の独立が認められる
太陽暦　378年 都市同盟暦65年	全ての自治機構がミューズ市からグリンヒル市に移されたのを機に、グリンヒル市がジョウストン都市同盟への加入を認められる
太陽暦　392年 都市同盟暦79年	グランリーフ学院内で改革が行われる。学長の座はワイズメル家の世襲から、学生による選挙で決められるようになる。これに伴い、ニューリーフ学院に名称変更
太陽暦　428年 都市同盟暦115年 ハイランド暦192年	皇王ロベール・ブライトと第一軍団長ハーン・カニンガムに率いられたハイランド王国軍が都市同盟領内に侵攻。ミューズ市長ダレルはサウスウィンドゥ市に亡命。残ったミューズ市軍を率いてゲンカクが抵抗活動を開始
太陽暦　432年 都市同盟暦119年 ハイランド暦196年	ゲンカク率いる同盟軍が〝大攻勢〟に出る。グリンヒル市とマチルダ騎士団領の奪回に成功。また、この年ティント領内で居住地を奪われたウィングホードのために、ゲンカクがトゥーリバーの中洲の土地を買い取る

幻想水滸伝・幻想水滸伝II　世界年表

太陽暦 434年
都市同盟暦121年
ハイランド暦198年
同盟軍総指揮官ゲンカクとハイランド軍第一軍団長ハーンを中心に休戦協定が結ばれる
ハイランド東方の小地域の領有権をめぐって争いが勃発。これを鎮めるためにゲンカクとハーンが一騎討ちを行い、敗れたゲンカクは都市同盟を追われる

太陽暦 446年
帝国暦217年
バルバロッサ・ルーグナーとゲイル・ルーグナーの間に継承戦争が起こる

太陽暦 447年
帝国暦218年
都市同盟暦134年
ティント市を中心とした南部同盟勢力が赤月帝国の内乱に乗じて侵攻するが、皇帝バルバロッサらがこれを撃退

太陽暦 448年
帝国暦219年
カレッカの虐殺事件
この事件後、副軍師マッシュ・シルバーバーグは帝国軍を離れる

太陽暦 449年
帝国暦220年
ノースウィンドゥの村が壊滅

太陽暦 453年
帝国暦224年
オデッサ・シルバーバーグを中心に解放軍が組織される
門の紋章戦争（解放戦争）始まる

太陽暦 456年
帝国暦227年
都市同盟暦143年
解放軍の軍師マッシュ・シルバーバーグの策により、ティント市・サウスウィンドゥ市連合軍が帝国北方地域を占領

太陽暦 457年
帝国暦228年
トラン共和国暦元年
マクドール家の嫡男の手によって解放軍が勝利
赤月帝国が滅亡し、トラン共和国が成立
初代大統領にレパントが就任

太陽暦 458年
都市同盟暦145年
ハイランド暦222年
トラン共和国による北方地域の奪回が始まる。序盤にサウスウィンドゥ市軍を退け、最終的にはティント市軍も撃退。以降、ハイランド王国の国境での活動が活発になる
ゲンカク没

太陽暦 460年
都市同盟暦147年
ハイランド暦224年
ハイランド皇子ルカ・ブライトによる都市同盟への侵攻を契機にデュナン統一戦争が勃発

幻想水滸伝
GENSO SUIKODEN
幻想水滸伝II
GENSOSUIKODEN II

兵法指南

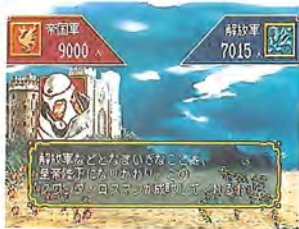
己を知り敵を知る者が戦場を制する

First Lesson

近年主流となった戦い方（「幻想水滸伝」）

ここでは私、アップルがマッシュ先生の教えに則って、兵法の何たるかを教えてさしあげます。まずは肩ならしに、昔の戦争を振り返ってみましょうか。

昔の戦はかなり形式を重んじるところがありました。例えば、戦闘の前に「やあ、やあ、我こそは――」と名乗って敵の武将に一騎討ちを挑んだり、お互いを大声で罵倒しあったりしていたそうです。武名を挙げようとか、口喧嘩で自軍の士気を高めようとしていたのかもしれません。兵法では奇襲のほうが功を奏すると考えてますけど。

また、敵兵に対して「お前たちの大将は何某だな」と分かりきったことを確認することもありましたし、戦いのさなかに敵将と酒を酌み交わしたなんて話もあります。もっと緊張感があってもいいと思うんですが――。しかし、これも今となっては昔の話。現在では勝利を優先する傾向が強いですから、なかなかこうはいきませんよね。

今でも名乗りを上げてから戦いに臨む武将がいるんですね。有効な場合もありますけど

攻撃方法はそれぞれに相性があるので、相手の攻撃に対して有効なものを選びましょう

攻撃が実行されると、両軍の損害が決定します。最後に兵力が残っているほうの勝利です

Second Lesson

相手の手の内を知ること

戦において普遍的なこと、それは「情報を制したものが勝つ」ということです。ここでは我が軍にいる情報収集の専門家を活用し、敵の策を知るための方法について考えてみましょう。

戦場で敵の情報を知るには、偵察で相手の手の内を探ることが必要です。解放軍に加わる「忍者」や「こそどろ」は偵察能力に長け、敵の策を調べるのにうってつけの人材。ただし、「こそどろ」には信頼できない部分がありますから、「忍者」で確実に敵の攻撃を見破ってお

くことをおすすめします。ちなみに「こそどろ」は時折2000ポッチを盗んできますが、これって習性なのかしら……。と、とにかく、初めに敵の策を見破ってから、相性のよい攻撃を選んで大ダメージを与えるのが鉄則。うまくすれば犠牲を払わずに勝てるはずです。

忍　者

カ　ゲ

20000ポッチ分は働いてもらわないと

フウマ

派手な服装は自信の表れでしょうか

カスミ

リーダーのことが好きだって噂です

こそどろ

クリン

真のこそどろはこの人だけですね

ジョバンニ

本当は番頭なのに。少しかわいそうね

ルドン

戦場ではお茶が使えなくて残念です

Third Lesson

特殊攻撃の対処方法

敵の手の内を見破っても、適切に対処できなければ意味がありません。それに敵の部隊の中には攻撃方法を判別しづらいものもあります。ですから、ここで得た知識を生かして必勝を期して下さいね。

得体の知れないものに対し、正面きって戦うのは愚の骨頂。敵将が使う様々な特殊攻撃の種別を把握し、それに見合った対処をしていきましょう。

テオのように、1回目は絶対に勝てない相手もいます

火炎槍を手に入れたなら、互角以上に戦えるはずです

特殊攻撃一覧

名　前	効　果
クワンダの攻撃	突撃扱い
毒の花粉	イベントクリアまで無敵
ミルイヒの攻撃	魔法扱い
鉄甲騎兵	火炎槍装備時の突撃にのみ敗れる
テオの攻撃	火炎槍装備時の突撃にのみ敗れる
グリフィスの攻撃	突撃扱い
ソニアの攻撃	突撃扱い
ソニアの魔法	魔法扱い
ユーバーの突撃	突撃扱い

Fourth Lesson

全戦争イベント攻略法

いよいよ戦争イベントの攻略法を教える時が来たようですね。持てる知識を総動員し、少ない犠牲で全勝を目指して下さい。トランの自由は、あなたの双肩にかかっているのですから。

パンヌ・ヤクタ城攻防戦

敵将　クワンダ・ロスマン
兵力　9,000

まず「こそどろ」で敵の策を調べましょう。失敗したら弓矢攻撃を選ぶのが無難です。

ガラン城塞攻略

敵将　なし
兵力　6,000

前回同様の戦術でいきましょう。見破れなかったら、軍師で威力を上げた突撃攻撃を。

スカーレティシア城攻略(1回目)

敵将　ミルイヒ・オッペンハイマー
兵力　12,000

勢いでここまで来てしまいましたが、毒の花粉のせいでどうやっても勝てません。

スカーレティシア城攻略(2回目)

敵将　ミルイヒ・オッペンハイマー
兵力　12,000

基本通りに敵の策を調べましょう。魔法攻撃が多いので、失敗したら弓矢攻撃を選択。

テオとの戦い(1回目)

敵将　テオ・マクドール
兵力　12,000

この時点ではテオの鉄甲騎兵に勝てません。マッシュ先生のお言葉に従いましょう。

テオとの戦い(2回目)

敵将　テオ・マクドール
兵力　12,000

突撃攻撃を繰り返していれば、百戦百勝将軍すら撃退できます。火炎槍、おそるべし。

北の関所突破

敵将　グリフィス
兵力　3,700

多勢に無勢。負けないとは思いますが、念のため忍者で敵の策を調べておきましょう。

水上砦シャサラザード突破

敵将　ソニア・シューレン
兵力　18,000

ソニアは突撃・魔法どちらも使ってきますが、忍者を3人揃えていれば負けません。

最後の戦い

敵将　ユーバー
兵力　20,000

敵の兵数は多いのですが、忍者3人の力があれば安心。短期に決着をつけましょう。

Fifth Lesson

最近主流となっている戦い方（「幻想水滸伝II」）

最近はトラン解放戦争時に比べて戦術が変化し、より高度な用兵が求められるようになりました。まずはその基礎知識を身につけて、次の戦いに備えて下さい。

戦争イベントといえば、かつては全軍挙げての激突といった趣きでした。しかし最近では規模の小さな部隊単位での行動が主流になり、さらに部隊が目的別に細分化されています。

以前から攻撃方法は突撃、弓矢、魔法に分かれていましたが、現在はその役割を部隊ごとに担うようになったわけです。例えば機動力に富む騎馬部隊、遠距離から攻撃できる弓兵部隊、さらに遠くから攻撃できる魔法兵部隊などがあり、特定の攻撃手段を有しています。また、編入される人材により、様々な能力を組み合わせた部隊を編成できるようになりました。

複数の部隊を指揮する者には、緻密な計算に基づいた選択が強いられます。相手より高度な戦術を用いる者でなければ、勝利を掴めない時代なのだといえるでしょう。

まずは行動させる部隊を選択。それから移動先を決定します

攻撃する場合は、できるだけ反撃を受けにくい相手を選ぶのが定石

イベントごとに定められた勝利条件を満たすと、我が軍の勝利です

Sixth Lesson

弓兵・魔法兵を活用すべし

正面からぶつかって、いたずらに戦力を消耗するようでは勝てる戦も勝てません。戦闘を有利に進めるには、弓兵と魔法兵をうまく使うことが必須。遠距離攻撃で敵の兵数を減らしていきましょう。

今回の敵となるハイランド王国は、強大な軍事力を誇っています。そのため、慎重に戦って被害を最小限に抑えることが肝要です。それを実践するには、弓兵と魔法兵部隊による遠距離攻撃を活用しなければなりません。攻撃力はやや低めですが、弓兵は2マス先、魔法兵は3マス先まで攻撃を加えることができるのです。この利点を活用し、遠距離攻撃で敵兵の数を十分減らしておきましょう。近接戦闘をしかけるのは、それからでも遅くはありません。逆に敵の弓兵と魔法兵には直接攻撃の能力が高い部隊を差し向け、早めに倒しておきましょう。

弓　兵

フリック

騎馬能力もあるし、「青雷」にふさわしい機動力

エイダ

「森歩き」があるあたり、さすが深き森出身ですね

テレーズ

グリンヒルから脱出すると仲間に入ってくれます

魔法兵

ルック

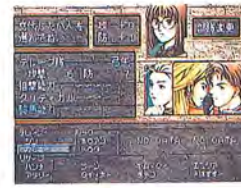
戦争イベントでも大活躍。とても貴重な魔法兵です

Seventh Lesson

部隊編成のポイント

一部隊は主将1人と副将2人で構成されています。主将の攻撃力と防御力、副将の補助攻撃力と補助防御力、そして3人の特殊能力がその部隊に反映されるので、有効な部隊編成が求められるのです。

部隊内にお互いの特殊能力を生かすメンバーを入れるのが理想です。例えば「騎馬能力」と「抜け道」なら、地形を選ばぬ高機動力が得られます。

移動力1の部隊に「抜け道」の能力があっても無意味よ

「狙撃能力」と「騎馬能力」で高機動の遠距離攻撃部隊

特殊能力一覧

名　前	所持している特殊能力
主人公	輝く盾の紋章（1）／
ルック	風の魔法（3）／
テレーズ	狙撃能力／
ツァイ	火炎槍(2)／
ジーン	雷の魔法(1)／
アダリー	発明(1)／
エミリア	調査／
オウラン	ボディガード／
エイダ	おうきゅう（1）／森歩き

※（　）内の数字は使用できる回数を表している

Eighth Lesson

主力として活用すべきポイント

いよいよ最後の指南です。色々な要素が趨勢に影響する戦争イベントですが、とりわけ主将の能力が重要です。ここでは主将たちを能力別に順位づけしてみましたので、是非参考にして下さいね。

現時点で主将を任されているのは8人。それぞれに特徴がありますが、ここでは攻撃力と防御力、そして双方を合わせた総合力を基準とし、順位をつけてみました。これだけが主将の能力を決定づけるものではありませんが、彼らが素晴らしい指揮官であるのは疑いようもありません。新同盟軍の主力として、大いに期待しましょう。

主将ランキング〈攻撃力〉

さすがトゥーリバー市軍の司令官ですね。兵たちの信頼も厚く、新同盟軍の中心的存在といえるでしょう。

1位　リドリー

同率1位で魔法使いのルック君が入りました。遠距離攻撃のうえに威力も高いなんて、言うことなしです。

1位　ルック

やはりリーダーがいなければ始まりません。戦場でも素晴らしい活躍で、仲間をリードしていくでしょう。

3位　主人公

同率3位はビクトールさん。傭兵隊長は伊達じゃない。肉弾戦では猛者ぶりを存分に見せてくれます。

3位　ビクトール

主将ランキング〈防御力〉

鉄壁の守りを誇るのはリーダーでした。やはり総大将たるもの、たやすく負けるわけにはいきませんよね。

1位　主人公

守るべき家族がある人はやはり強いんですね。ベテランの傭兵として、豊かな経験も生かされています。

2位　ギルバート

戦士の村で鍛えられた精神はいまだ衰えず。多くの修羅場を抜けてきた人には、芯の強さが感じられます。

3位　フリック

攻撃力のみならず、防御力も高いリドリーさん。同率3位は他にビクトールさんも入っています。

3位　リドリー

主将ランキング〈総合〉

『輝く盾の紋章』による守りの印象が強いですが、実は総合力でもナンバー1。さすがリーダーですね。

1位　主人公

こちらも総合1位のリドリーさん。もしこの方の力がなかったらと思うと、ぞっとしてしまいます。

1位　リドリー

特殊能力こそ持っていませんが、総合的な能力が高いので安心して主力部隊を任せられます。

3位　ビクトール

攻守にわたり均衡がとれています。生き残る術を身につけているんですね。彼から学ぶことは多いですよ。

3位　ギルバート

幻想水滸伝
GENSO SUIKODEN
幻想水滸伝II
GENSOSUIKODEN II

紋章について

紋章とは？　紋章の有効な使い方は？

First Lesson
紋章について

何か用？　ああ、紋章講座ね……。ここでは僕、ルックが君たちに紋章の何たるかを基礎から教えてあげるよ。まあ、レックナート様との約束だから仕方ないな。

君たちも知っているようにこの世界における力、つまり風を吹かせる力や波を起こす力、植物を育てる力、動物を増やす力、命を育む力、死を与える力。それらの象徴であり、根源となるのが紋章だね。

本来この世界には27個の紋章しか存在しなかったんだけど、そこから同質の力を持つかけらがこぼれ落ちて世界に散らばり、様々な「紋章」になった。現在手に入る紋章は地中や海中などから「封印球」として発見されることが多いんだ。たまに紋章を宿して生まれてくる子供もいるんだけどね。ちなみに封印球に入った紋章は、特殊な技術を身につけた「紋章師」の手を借りないと人に宿すことができないよ。それに紋章を宿せるのはその資質のある者だけなんだ。僕みたいにね。宿せた者は「力」を持つことになる。まあ、具体的には魔法を使えたり、超人的な能力が身についたりするといったところかな。大きな力を持つ紋章は貴重で、それをめぐって国同士が争うことさえある。そして全ての根源となった紋章は『２７の真の紋章』と呼ばれ、さらに計り知れない力を秘めているんだ。

分かった？　二度は言わないよ。

Second Lesson
27の真の紋章

新たな歴史が刻まれるときは、必ずといっていいほど『２７の真の紋章』が近くにあるみたいだね。詳しく知りたい？……少しだけなら教えてあげてもいいよ。

生と死を司る紋章　ソウルイーター
所有者はテオ・マクドールの息子だよ

門の紋章
レックナート様の宿す紋章だね

覇王の紋章　竜王剣
バルバロッサが宿していたんだけど……

竜の紋章
所有者は竜騎士団長のヨシュアだよ

夜の紋章　星辰剣
所有者は熊。いや、ビクトールだよ

始まりの紋章　黒き刃の紋章・輝く盾の紋章
昔、ゲンカクとハーンが宿してたけど……

月の紋章
吸血鬼のネクロードが持っていたっけ……

火の紋章　真なる火の紋章
知りたい？

水の紋章　真なる水の紋章
どうだっけ

風の紋章　真なる風の紋章
ひみつだよ……

雷の紋章　真なる雷の紋章
さあね

土の紋章　真なる土の紋章
………………

円の紋章
ハルモニア神聖国の神官長が宿してるよ

Third Lesson
紋章の使い方

じゃあ、面倒だけどそろそろ紋章の使い方について教えるよ。紋章の知識を覚えても、使い方まで教えてやらないと君たちじゃ使いこなすのは無理だろうからね。

『幻想水滸伝』の紋章の使い方

宿さなければ意味がない

せっかくの封印球も、ただ持っているだけでは宝の持ち腐れだね。ジーンのような紋章師のところに行って宿してもらわないと、紋章の力を引き出すことはできないんだ。

宿せる紋章は1つだけ

数年前まで身体に宿せる紋章は1つだけだったんだ。だから、別の紋章を宿すときは、いちど紋章師にはがしてもらわないといけないんだ。でも、はがせない人がたまにいるけどね。

人には得手、不得手がある

紋章には人によって宿せるものと宿せないものがある。例えば直接攻撃の能力を高める「ししの紋章」はビクトールあたりの力バカには宿せるけど、僕のような魔術師には無理だね。

敵の弱点に合った紋章を

モンスターのほとんどには属性があって、それに対する紋章の相性が決まっているんだ。だから弱点になる紋章で魔法攻撃をすればあっさり倒せるはずさ。それと、紋章片を宿した武器で攻撃するときにも同じことがいえるんだ。相性を見極めないと倒すのに手間取ってしまうから、うまく紋章を使い分けることだね。

『幻想水滸伝II』の紋章の使い方

前作からの変更点

最近では紋章師たちの腕前があがって、最大3つまで紋章を宿せるようになったんだ。それに色々な紋章が新しく発見されてるし、固有の紋章を持った人も増えたね。そういえば鍛冶屋の技術も進歩したらしく、紋章片じゃなくて封印球の状態で武器に宿せるって聞いたよ。

IIではコマンドウィンドウ内の「強さ」を選ぶと宿している全ての紋章が見れる

宿せる紋章が最高3つまでに

紋章は最大3つまで宿せるって言ったけど、人によっては2つまでだったり、1つだったりするみたいだ。宿せるのは「額」「右手」「左手」の3カ所。初めは少なくても、修行を積んでいくと宿せる数が増えていくらしいよ。まあ、当然僕は3つ宿せるけどね。

例

名前	最高	額LV	右手LV	左手LV
主人公	3個	40	1	25
ナナミ	2個	不可	1	16
ボルガン	1個	不可	固有	不可

紋章に選ばれし者たち

世界に2つとない固有の紋章を持つ人がたくさんいるらしいよ。持ってるのは紋章に選ばれた特別な人なのかもしれないね。運がよければ会えるんじゃない。

からくりの紋章
メグ

敵に対してからくり人形をけしかけ3倍のダメージを与える。戦闘中に1回しか使えない

山ねずみの紋章
ミリー

山ねずみのボナパルトに敵を襲わせる。ダメージは2倍だが戦闘中に1回しか使えない

炎の竜の紋章
ザムザ

敵に対して燃えるこぶしを叩きつける。ダメージは3倍だが1/2のダメージが自分に返ってくる

特別講座

紋章は宿主が死ぬとどうなるのか？

『27の真の紋章』を宿した者が不慮の事故で宿主が死んだ場合、どうなるのか？普通の紋章は宿主が死ぬと封印球に戻る。しかし『27の真の紋章』は意思を持った存在なので、どこか遠い場所へテレポートしたり、地中深く眠りについたりする。また、強力な術により強制的に継承する方法が存在するとも言われている。

Fourth Lesson
『幻想水滸伝』の紋章

ふうっ。これからは紋章の特徴と実践的な使い方を教えていくよ。いろんな紋章を使いこなせないと、強いモンスターを倒すのはまず無理だろうからね。

魔法の分類を把握する

「魔法紋章」は宿すことによって魔法が使えるようになるのは知ってると思うけど、これら魔法は「攻撃魔法」「回復魔法」「戦闘補助魔法」の3種類に大きく分類することができるんだ。それと一部の「魔法紋章」には属性があって、使用できる魔法はすべてその属性を持っているんだ。以上のことをよく把握して、魔法を使い分けないと生き残れないよ。

火 火の属性を持つ魔法が使えるようになる紋章だよ。攻撃専用でかなり威力が高く、いちどに多くの相手を攻撃できるのが特徴さ。火の紋章と烈火の紋章がこれに入るんだ。

踊る火炎

風 風の紋章か旋風の紋章を宿すと風の属性が付く。回復魔法と攻撃魔法の両方を使えるから、使い勝手がいいんじゃないかな。僕が得意なのはこの紋章の魔法だね。

輝く風

土 土の紋章や大地の紋章は戦闘補助魔法のエキスパートといっても過言じゃない。土の属性の攻撃魔法も使えるし、宿していれば安全に戦えるのは間違いないね。

大地の守護神

ソウルイーター トラン解放軍のリーダーが受け継ぐ、通称『呪いの紋章』さ。『27の真の紋章』の1つで、それに相応しい絶大な威力と相手に死をもたらす力を持っているよ。

冥府

水 水の属性を持ち、回復魔法や戦闘補助魔法が使えるようになる。役に立つものが多いから、常に誰かが宿しているといいかもね。水の紋章、流水の紋章があるよ。

優しさの水

雷 攻撃魔法の中で一番威力が高いのは、雷の属性を持つ魔法だね。雷の紋章か雷鳴の紋章で使えるんだ。この紋章はモンスター単体に攻撃する魔法を得意としているよ。

激怒の一撃

破魔 攻撃魔法に回復魔法、それに倒れた仲間を復活させるのが破魔の紋章さ。とても便利な紋章だと思うよ。属性は聖になるね。なぜか昔はウィップマスターが持ってたんだよな。

破魔

「特殊効果紋章」について

そうだね、あとは「特殊効果紋章」についてふれておこうかな。これらの紋章は宿しても魔法が使えるわけじゃない。宿すだけで効果があるのさ。能力を高めたり、体力が回復したりね。試してみれば分かるよ。「金運の紋章」でも宿して裕福になってみればさ。あとは実戦的な使い方かな。ノロマな奴に「しっぷうの紋章」を宿して素早くしてみなよ、少しは使えるようになるだろうから。

「真神行法の紋章」はフィールド上でも移動速度が速くなる

課外授業

謎の大魔導師クロウリーの目的は？

過去の洞窟で暮らしていた大魔導師クロウリーはその身に100もの紋章を宿すと言われている。しかし、それだけの紋章を宿しているにもかかわらず『27の真の紋章』は1つも含まれていない。それは何故か？　彼は自分自身が真の紋章を得ることには興味を持たず、そうでない者がどこまで到達できるかを模索しているのである。

Fifth Lesson

『幻想水滸伝II』の紋章

紋章講座ももうすぐ終了だよ。いい加減に疲れたからとっとと終わらせちゃおうね。最近発見された紋章の中で僕が知っているものをいくつか教えておこうかな。

新たに加わった６種類の紋章

輝く盾　もとは『始まりの紋章』だったけど『黒き刃の紋章』と、この『輝く盾の紋章』の２つに分かれてしまったらしい。攻撃・回復・戦闘補助魔法と幅広く使えるよ。

闇　生と死を司る紋章『ソウルイーター』の眷族で、その死の部分を引き継ぎ、闇の属性を持っている。使える魔法は攻撃魔法で、その中でも即死効果のあるものが多いね。

黒き刃　これも『始まりの紋章』から分かれたもの『輝く盾の紋章』とは違い、回復魔法や戦闘補助魔法を使用することはできないけれど、とても強力な攻撃魔法が使えるんだ。

瞬き　ビッキーの宿している紋章だね。使用できる魔法の効果は相手をどこかにテレポートさせたり、なにかをテレポートして、それを相手の頭上に落として攻撃するってところ。

蒼き門　レックナート様の宿している『門の紋章』の眷族にあたり、法の支配する空虚の世界からその住人を呼び出して使役できるんだ。この紋章は額にしか宿せないよ。

白き聖女　清らかな乙女とのみ誓いを結ぶと言われる伝説のユニコーンが宿しているみたいだよ。聖の属性を持つ紋章で、聖なる雷を相手に落とす魔法を使えるらしいね。

特殊効果紋章の上手な使い方

特殊効果紋章をうまく組み合わせると、戦いを有利に進められるって知ってた？　例えば常に「怒り」状態になる『怒りの紋章』と「怒り」状態のときだけ無制限に使える『乱れ竜の紋章』が分かりやすいね。他もあるけど、残りは自分で探しなよ。

基本

もう熱くなくなったぞ（ザムザ談）

私はこの素晴らしい『炎の竜の紋章』を使うたびにいつも火傷を負っていたのだが、一緒に『火封じの紋章』を宿したら熱くなくなったぞ。私に弱点はない。完璧だ。

「火封じの紋章」は自分に返る炎も無効化できる

応用

私たち怒るとすごいんです（ワカバ談）

ある日、私と師匠が『怒りの紋章』を宿したら、なんとっ！　二人一緒に怒らないと出せない『ダブル格闘家攻撃』が何回でもできちゃったんです。修行の成果かな。

これは『怒りの紋章』を使った組み合わせの一例だ

札の活用法

最後に魔力の低い奴でも魔法の力にありつける「札」について教えてあげるよ。モンスターを倒したり、「札師」と呼ばれる職人に封印球を加工してもらったりすれば手に入るんだ。これを装備して使えば「札」の持つ魔法効果を得ることができる。身体の紋章を宿す場所に余裕がないときだって使えるんだから便利なものだよね。

これで紋章講座も終わりだけど、君に理解できた？　もういいかな。帰るよ。

魔法には使用回数があるが札は持っている数だけ使えるのだ。

課外授業

『始まりの紋章』とはいかなるものか？

『２７の真の紋章』の１つである『始まりの紋章』は『輝く盾の紋章』と『黒き刃の紋章』に分かれており、この両方を宿す者には不老の力と戦いを裁く力が与えられる。かつてはそれぞれをゲンカクとハーンが所有していたが、彼らは自分たちの意思でこれらを封印した。本来１つの『始まりの紋章』を２人で所有する者の運命は……？

幻想水滸伝攻略フローチャート

エンディングまでの行程を完全紹介

幻想水滸伝攻略フローチャート

王宮	テオに話しかけるとバルバロッサとの謁見が始まる。 その後、主人公の上司となるクレイズへあいさつをする。	
自宅	帰宅後、テオの北方出発の別れを惜んで晩餐会が開かれる。 翌朝、グレミオと一緒に1階へ降りるとテッド・パーン・クレオが仲間になる。	
王宮	クレイズに、魔術師の島で「星見の結果」を受けとる仕事を命じられる。 城の庭で待っている竜騎士フッチの竜で魔術師の島へ向かう。	
魔術師の島	魔術師の島の途中でルックの作り出したクレイドールと戦う。 塔の最上階へ行き、レックナートに会うと奥の間へ案内される。 奥の間へ行くとレックナートから「星見の結果」を受けとる。 「星見の結果」を受けとったあとルックに島の入口まで送ってもらい、 フッチの竜でグレッグミンスターへと戻る。	「星見の結果」を入手 「火の封印球」を入手
王宮	「星見の結果」をクレイズに渡すと、ロックランドへ行くことを命じられる。	カナンが同行
ロックランド	ロックランドで軍政官のグレィディに会い、清風山の山賊退治を依頼される。	
清風山	清風山の洞窟でクイーンアントに襲われ、3ターン経つと戦闘が中断される。 テッドが一人でクイーンアントに立ち向かい、謎の紋章の力を使って倒す。 清風山の頂上でバルカスとシドニアと戦う。 バルカス、シドニアを倒すと山のふもとへ戻る。	
ロックランド	バルカス、シドニアをグレィディに渡す。	
グレッグミンスター（町の入口）	グレッグミンスターに到着すると、カナンがテッドを王宮へと連れていく。	
自宅	自宅に戻り、食事をとったあと1階に降りると、テッドが倒れている。 テッドを助けると、いきさつを語られソウルイーターを継承することになる。 自宅にクレイズらが現れ、主人公たちは反帝国分子として逃走することになる。	
グレッグミンスター（宿屋）	宿屋に入るとマリーがかくまってくれる。宿屋から出ようとすると帝国兵に 捕まりそうになるが、ビクトールが機転を利かせて助けてくれる。	
グレッグミンスター（町内）	主人公たちを助けたビクトールはすぐに去るが、再び見つけて話しかけると 主人公たちの帝都脱出を手伝ってくれる。	ビクトールが仲間に
レナンカンプ	レナンカンプに入るとビクトールがパーティーを離れる。その後、宿屋に泊まる と帝国兵がおしかけてくるが、オデッサが間一髪で助けだしてくれる。 宿屋の地下にある解放軍のアジトに来ると、解放軍に誘われるが断る。 アジトの入口に向かうと男が倒れており、その男の話からバルカスとシドニアの 救出に向かう。	
ロックランド	軍政官庁に行くと入口で追い払われるが、ビクトールが火事を起こして中に入れ るようになる。バルカス・シドニアを救出した後、解放軍のアジトへ戻る。	
レナンカンプ	レナンカンプに戻ると、オデッサから火炎槍の「設計図」をサラディに届けるよ う依頼される。	「設計図」を入手、オデッサが仲間に
虎狼山	虎狼山の途中にあるルドンの宿で休憩をとるが、毒入りのお茶を飲まされる。 立ち寄ったケスラーに主人公たちは助けられ、再びサラディを目指す。	
サラディ	サラディの宿屋に泊まるとイベントが発生し、無事に「設計図」を渡す。	
レナンカンプ	レナンカンプに戻ると、アジトが襲撃されており、その際にオデッサが命を落と す。主人公はオデッサから「イヤリング」を受けとり、セイカへ向かう。	
クワバの城塞	テオの元部下アイン・ジードに見逃してもらい、無事に通過する。	
セイカ（マッシュの家）	マッシュの家（右上の家）へ行き、家にいる子供たちと話す。	
セイカ（町内）	マッシュが外で散歩していることを知り、外で彼と話す。	
セイカ（マッシュの家）	マッシュは取り合わず家に帰るので、追いかけて再び話しかける。	
セイカ（町内）	マッシュが取り合わないので、家から出ると帝国兵がマッシュの家に向かう。	
セイカ（マッシュの家）	帝国兵を追い、マッシュの家に向かうと帝国兵と戦闘になる。 戦闘終了後マッシュに話しかけるとリーダーを引き継ぐよう頼まれ、 受け入れるとトランの古城を手に入れることを勧められカクの町へ向かう。	
カク（酒場）	カクの町でカミーユに話しかけると借金取りのイベントが発生し、 カミーユが仲間になり、タイ・ホーが地下の賭博場にいることを知る。 タイ・ホーとちんちろりんの勝負をして勝つとトランの古城に船を出してくれる。	カミーユが仲間に タイ・ホー、ヤム・クーが仲間に
トランの古城	ドラゴンゾンビを倒すと、城を手に入れ、レックナートの訪問イベントが発生。 マッシュはレパントを仲間にすることを勧め、コウアンの町へ向かう。	ルックが仲間に
コウアン（レパント邸）	レパントの屋敷に行くと番頭のジョバンニに追い返される。	
コウアン（宿屋）	宿屋にいるクリンに話しかけ、「いい話」にOKするとイベントが進み、 レパントの屋敷の屋根から中に忍び込めるようになる。	
コウアン（レパント邸）	レパントの屋敷の奥の「キリンジ」を盗みだして外に出る。	・「キリンジ」を入手
コウアン（宿屋）	宿屋でクリンとやり合っていると、レパントが怒ってやってくる。刀を返すとジ ョバンニがやってきて、アイリーンがさらわれたことを告げる。	
コウアン（軍政官庁）	軍政官庁に向かったレパントを追い軍政官庁へ行き、奥の部屋にいる クレイズを倒す。レパントに話しかけると、レパントとアイリーンを仲間に。 そのあとパーンに話しかけ、パーンを仲間にする。	レパント、アイリーン、パーンが仲間 に　ジョバンニ、クリンも仲間に

場所	内容	結果
本拠地（2階）	本拠地に戻るとバルカスとシドニアが来ていて仲間になり、宴会となる。 宴会の部屋を出ると刺客がおそいかかってくる。 3ターンもちこたえるか、刺客を倒すとイベントに復帰する。 部屋の前で口論しているパーンとグレミオを尻目にベッドに入ると翌朝になる。	
本拠地（船着き場）	本拠地の船着き場へ行くとキルキスが倒れている。 キルキスの話を聞き、大森林の村へ。	キルキスが仲間に
大森林の村	「エルフがいる」と騒がれるので、早々に右奥の森に入る。	
大森林	大森林の村の奥へ（エルフがパーティーに入っていると抜けられる）、大森林を抜けてコボルトの村に出ると、クロミミに出会う。	
エルフの村	エルフの村に入るとバレリアが連行されるのを目撃する。 村の奥の長老の家で、長老と話すと、牢に閉じ込められる。 同じく牢に閉じ込められているスタリオン、バレリアに話しかける。 牢の出口に近づくと、シルビナが現れ、逃がしてもらえる。 村の外へ出ようとするとバレリアが追って来てパーティーに入る。	バレリアが仲間に
ドワーフの山道	ドワーフの助けを得るために鉱山に行き、山を越える途中で、クロミミに出会う。	
ドワーフの村	ドワーフ鉱山の一番奥にいる村長に話しかける。	
ドワーフの金庫	大金庫の最深部へ行き「流水棍」を手に入れてくる。 「鉄球の間」のレバーは中、右、左の順。「床浮揚の間」は右端をまっすぐ進む。 「扉の間」では、左1、右2、左3、右2回、ボタンを踏む。	「流水棍」を入手
ドワーフの村	「流水棍」をもってドワーフの村長に話しかけると協力を約束してくれる。	
ドワーフの山道	エルフの村に戻る途中、「焦魔鏡」によってエルフの村が焼き払われるイベントが発生する。	
エルフの村（焼けたエルフの村）	エルフの村へ戻るとイベント発生、いったん本拠地に戻ることになる。	
コボルトの村	本拠地に戻るためにコボルトの村へ入ると帝国兵に追われるクロミミに出会う。 バレリアがパーティーを抜けたあと帝国兵との戦いになる。帝国兵との戦いに勝つとマッシュが現れ、そのまま戦争イベントへ。	クロミミが仲間に
☆パンヌ・ヤクタ城攻防戦	1回目の戦争イベント。帝国軍力9000。	
パンヌ・ヤクタ城（城門）	戦争イベントに勝つと部隊はパンヌ・ヤクタ城へ。 「焦魔鏡」を「風火砲」で打ち壊す。	
パンヌ・ヤクタ城（城内）	城内にいるドラゴンを倒し、奥へ進むとクワンダとの一騎討ちになる。 クワンダとの一騎討ちに勝つとイベント発生。	
本拠地	本拠地に戻ると、3カ月が経過し自室へ移動。	

場所	内容	結果
本拠地（大広間）	本拠地の大広間にフリックがやってきている。オデッサの死が明かされ、フリックは激怒して出ていくので、ビクトールと二人で追いかける。	
カク	カクの町の左の家にいるフリックに話しかける。	フリックが仲間に
本拠地（大広間）	本拠地に戻り、ガランの城塞の戦争イベントへ。	
☆ガランの城塞攻略	2回目の戦争イベント。帝国兵6000。戦争イベント後、ガランの城塞へ。	
☆スカーレティシア城攻略	3回目の戦争イベント。帝国兵12000。解放軍は必ず敗れる。	
ガランの城塞	戦争イベント後、フリックらと偵察に向かうことになる。	
リコン	リュウカンの庵へリコンの村から船で向かうが、急流に阻まれやむなく戻る。	
テイエン（左上の一軒家）	テイエンの町にいる大工のゲンに話しかけ、仲間にする。	ゲンが仲間に
テイエン（ゲンの家の右隣）	カマンドールの家へ行き、仲間にして「エンジン」を手に入れる。	カマンドールが仲間に
リコン	リコンの村に戻りエンジンを取りつける。翌日船に乗って上流へ。	
リュウカンの庵	リュウカンの家に行くが、ミルイヒにリュウカンを拉致されてしまう。	
本拠地	本拠地に戻りマッシュに話しかけて、「マッシュの手紙」をもらう。	「マッシュの手紙」を入手
アンテイ（右奥の一軒家）	アンテイの町に行き、キンバリーに話しかけて仲間にする。	キンバリーが仲間に
アンテイ（左上の大きい家）	テスラに話しかけ仲間にする。	テスラが仲間に
本拠地	本拠地に戻り「ニセの命令書」を手に入れる。	「ニセの命令書」を入手
ソニエール監獄	ソニエール監獄へ行き最深部からリュウカンを助ける。 その帰り、ミルイヒの待ち伏せを受け、グレミオが主人公をかばって落命する。	ソウルイーターのＬＶ2魔法が使用可能に
本拠地（3階大広間）	本拠地に戻り大広間でマッシュに話しかけて、戦争イベントへ。	リュウカンが仲間に
☆スカーレティシア城攻略（2回目）	4回目の戦争イベント。帝国軍兵力12000。	
スカーレティシア城	戦争イベント後、スカーレティシア城へ。 スカーレティシア城の2階テラスでミルイヒを巡るイベント発生。	
本拠地	本拠地に戻るとカスミが知らせをもってやってきている。 カスミに話しかけるとイベントが発生、戦争イベントへ。	カスミが仲間に

場所	イベント	備考
☆テオとの戦い	5回目の戦争イベント。帝国軍兵力12000。解放軍は必ず敗れる。 戦争イベント後、バーンとテオの一騎打ち。	
本拠地	本拠地に戻り、自室に入ると2回目のレックナート訪問が起こる。	
本拠地（大広間）	イベント後、本拠地の大広間のフリックに話しかけると「火炎槍」の話を聞ける。	
本拠地（船着き場）	本拠地の船着き場に行くとゲンとカマンドールが高速艇を作っている。 タイ・ホーを連れてくると高速船に乗れるようになる。	
北方地域	高速船でキーロフの町へ行き、陸路カレッカの村を抜けて秘密工場に向かう。	
秘密工場	秘密工場へたどりつくとイベント発生。「火炎槍」を入手。	クン・トー、モース、ロニー・ベルが仲間に
キーロフ（町の中央の邸宅）	キーロフの町に戻り、クン・トーに話しかけ「火炎槍」を運ぶ船を借りる。	
本拠地	本拠地に戻り、大広間に行き、戦争イベント。	
☆テオとの戦い（2回目）	6回目の戦争イベント。帝国軍兵力12000 戦争イベント後、主人公とテオの一騎討ち発生。自動的に本拠地へ戻る。	ソウルイーターのＬＶ3魔法が使用可能に。アレン、グレンシールが仲間に
本拠地（大広間）	本拠地の大広間に行くと、ロリマー地方を攻めることを勧められる。 ロリマーの城塞攻略を決定すると、戦争イベントなしでロリマーの城塞へ。	
ロリマーの城塞	城塞の中は誰もおらず、ロリマー地方を偵察することになる。	
戦士の村	戦士の村に入るとネクロードの話で喧嘩している少年少女に出会う。	
戦士の村（左上の村長の家）	村長の家に入りゾラックに話しかけると、その夜は村長の家に泊まる。 翌朝、村長の家を出るとネクロードの訪問に出くわし、戦闘になる。 ネクロードに全滅させられると、村長から彼を倒す手段についてヒントをもらう。	
クロン寺	クロン寺に行き、フッケンに話しかけると過去の洞窟の封印を解いてくれる。	
過去の洞窟	洞窟にある星辰剣に近づくとイベントが発生し、隠された紋章の村へ飛ばされる。	
隠された紋章の村	少年時代のテッドに話しかけると、長老が家に連れかえってしまう。 テッドを追い家に入り、話しかけるとウィンディが現れる。 ウィンディとの会話のあと、長老とテッドのイベントがある。 そのあと家の裏から逃げようとするとユーバーが出現し、イベントが発生。 イベント後、出現地点に戻ると過去の洞窟に再び戻れる。	
過去の洞窟	過去の洞窟で星辰剣を手に入れる。	
戦士の村	戦士の村に戻り、ゾラックに話しかけると、ネクロード征伐隊が出発する。	
ネクロードの城	城へ行くとネクロードが現れ、主人公パーティーだけで城内に乗り込むことになる。「絵画廊」で右から2番目、3番目、1番目、4番目の順に絵を鑑賞すると、秘密の通路が開くので、そこから最上階に行ってネクロードと対決。 星辰剣でネクロードに一撃を与えるとダメージを与えられるようになる。 外へ戻ると、ピクトールがパーティーを離れ、テンガアールが仲間になる。	ヒックスが仲間に テンガアールが仲間に

場所	イベント	備考
本拠地	本拠地の大広間に戻ると、竜洞騎士団を仲間にすることを勧められる。	
竜洞入口	竜洞騎士団領への洞窟へ行くが門番に追い返される。	
アンテイ	アンテイの町に戻ると、ヴァンサン・ド・ブールが宿の主人と口論しているので、彼に話しかけて食事代の肩代わりをする。	
竜洞入口	再び洞窟へ行くと門番とやり合っているヴァンサン・ド・ブールを見つける。 彼に話しかけて、竜洞への秘密の入口を教えてもらう。	
竜洞	洞窟の途中でイベント発生、ミリア、フッチと出会う。	
竜騎士の砦	竜洞騎士団の団長ヨシュアに会い竜の病の話を聞く。 リュウカンに診てもらう必要があるという。	
本拠地	リュウカンをパーティーに入れる。	
竜騎士の砦	再びヨシュアに話しかけると皆で竜洞に行くことになる。	
竜洞	竜たちは毒を飲まされており、「月下草」を採るためシークの谷へ向かう。	
竜騎士の砦	館前にいるミリアの竜に乗る。	
シークの谷	シークの谷でクリスタルコアを倒し、奥へ進むとウィンディとテッドが現れる。 ウインディとテッドのイベントのあと、「月下草」を手に入れる。	ソウルイーターのＬＶ4魔法が使用可能に。『月下草』を入手
竜騎士の砦	竜騎士の館に戻ると、フッチが単独でグレッグミンスターの空中庭園に向かったことを知らされる。	
空中庭園	（ここではフッチを操る） 庭園の右下にある『黒竜蘭』を採ると、皇帝が現れるが見逃してくれるので、花を採って、竜で逃げ出す。しかし、ウィンディの妨害が入る。	
竜騎士の砦	フッチのイベントのあと、ヨシュアに話しかけると竜洞騎士団が仲間になる。	ヨシュア、ミリア、フッチが仲間に
本拠地	本拠地に戻ると、カスミとクリンが喧嘩している。 二人を放っておいて、大広間に行くとタガートに出くわす。ここで彼の話を聞く。 そのあとで、北方に攻め込むことを決定する。	
本拠地（主人公の部屋）	自室に戻るとマッシュが現れ、決意のほどを聞かされる。	
本拠地（マッシュの部屋）	翌日マッシュに話しかけると訓練に出るが、急遽北の関所を攻めることになり、戦争イベントへ。	

☆北の関所突破	7回目の戦争イベント。帝国軍兵力3700。	
北の関所	戦争イベント後、敵将グリフィスを味方に引き入れる。	グリフィスが仲間に
本拠地	別働隊を組織し、その間にモラビア城へ忍び込むことにする。	
北の関所	グリフィスを利用して、モラビア城に向かう。	
モラビア城	モラビア城に忍び込み、牢に囚われているウォーレンとビクトールを救出する。大広間ではマッシュがカシムを説得しており、そこに救出を終えたパーティーが到着する。マッシュに諭されてカシムは降伏する。	カシムが仲間に
本拠地	本拠地に戻り、シャサラザード攻略を決定。前夜のイベントが自動進行する。	「銅の大斧」を入手
船着き場	翌日、本拠地の船着き場に行くと氷の船ができている。	
大広間	大広間に戻り、進軍の号令をかける。戦争イベントへ。	
☆水上砦シャサラザード攻防戦	8回目の戦争イベント。帝国軍兵力18000	
シャサラザード（城門）	戦争イベント後、シャサラザードの奥の水門を閉めにいくことになる。	
シャサラザード（内部）	水門の手前にいるシェルビーナスを倒して水門を閉め、脱出しようとしたところにソニアが現れ戦闘になる。	
シャサラザード（城門）	シャサラザードから脱出すると、サンチェスが裏切りマッシュが襲われる。	
本拠地	リュウカンの意見でひとまず本拠地に戻る。	
本拠地（大広間）	大広間のマッシュに話しかけ、帝都グレッグミンスターへの進軍を決定する。全軍に檄を飛ばしているさなか、レックナートの3度目の訪問が行われる。	107人揃っているとグレミオが復活
本拠地（大広間）	マッシュに話しかけ、進軍の合図をする。最後の戦いに赴き、ウィンディの召喚した魔物を送還してから、戦争イベント。	
☆最後の戦い	9回目の戦争イベント。帝国軍兵力20000	
グレッグミンスター（町の入口）	戦争イベント後、グレッグミンスターへ移動。	
グレッグミンスター（城門）	城門に立ちふさがるアイン・ジードを破り、王宮へ。	
グレッグミンスター（王宮）	グレッグミンスター王宮の最上階、空中庭園でバルバロッサとの対決。敗れた皇帝がウィンディと心中したあと、崩壊する王宮を脱出する。途中、ビクトールとフリックが殿となってパーティーから離れる。	
エンディング		

幻想水滸伝攻略データベース集

幻想水滸伝に必要なデータベースを満載

幻想水滸伝

キャラクター・データ

名　前	初期ＬＶ	武器種別	レンジ	チーム名	攻撃タイプ	主将戦力	副将戦力	兵力
主人公	1	棒	M	解放軍リーダー	突撃	14	5	700
アイリーン	13	手裏剣	L	レパントー家	魔法	13	7	150
アップル	—	—	—	軍師	突撃	1	1	280
アレン	29	片手剣	S	ハンフリーチーム	突撃	13	3	150
アンジー	40	槍	M	湖賊チーム	突撃	11	2	300
アントニオ	8	斧	M	コックたち	弓矢	6	4	180
イワノフ	—	—	—	おじさん	突撃	6	2	140
ヴァンサン・ド・ブール	—	—	—	ナルシー	突撃	10	1	5
ウィンドゥ	—	—	—	おん楽隊	魔法	11	3	60
ウォーレン	40	槍	M	ビクトールチーム	突撃	12	3	700
エイケイ	47	爪	S	鉄壁の守り	突撃	7	3	180
エスメラルダ	—	—	—	ナルシー	突撃	6	3	70
オニール	—	—	—	気のいい仲間	突撃	9	2	20
カイ	21	棒	M	老戦士	突撃	13	3	140
カゲ	主人公ＬＶ＋5	手裏剣	L	忍者	忍者	4	2	10
カシオス	—	—	—	おん楽隊	魔法	8	3	30
カシム・ハジル	45	両手剣	S	元帝国士官	突撃	15	2	200
ガスパー	—	—	—	鉄壁の守り	突撃	14	4	10
カスミ	38	爪	L	忍者	忍者	10	6	90
カナック	37	斧	M	湖賊チーム	突撃	7	7	90
カマンドール	22	杖	S	大工組	突撃	3	2	130
カミーユ	9	槍	M	美女軍団	弓矢	12	4	90
キルキス	15	弓矢	L	森の守り手	弓矢	13	3	380
キルケ	主人公ＬＶ−2	両手剣	S	ワイルドギース	突撃	9	3	5
キンバリー	17	片手剣	S	りょうし組	突撃	5	2	280
クインシー	22	手裏剣	L	冒険者たち	弓矢	9	4	180
クライブ	47	手裏剣	L	エキスパート	弓矢	9	4	30
グリフィス	28	片手剣	S	元帝国士官	突撃	12	3	400
クリン	7	手裏剣	L	こそどろ	こそどろ	1	1	5
クレオ	1	手裏剣	L	美女軍団	弓矢	14	3	170
グレミオ	1	斧	M	解放軍リーダー	突撃	10	7	80
グレンシール	29	片手剣	S	ハンフリーチーム	突撃	13	4	150
クロイツ	40	両手剣	S	ワイルドギース	突撃	17	3	300
クロウリー	50	杖	S	紋章の申し子	魔法	20	5	50
クロミミ	主人公ＬＶ−1	片手剣	S	コボルト＋1	弓矢	9	4	60
クロン	—	—	—	騎士団	突撃	6	4	300
クワンダ・ロスマン	30	斧	M	鉄壁の守り	突撃	14	3	300
クン・トー	—	—	—	あきんど	あきんど	12	3	240
ケスラー	16	斧	M	山賊チーム	突撃	8	4	270

名前：キャラクター名　初期ＬＶ：仲間にした時点でのＬＶ　武器種別：所有する武器の種類　レンジ：所有する武器の攻撃範囲　チーム名：会戦時のチーム名
攻撃タイプ：会戦時の攻撃タイプ　主将戦力：会戦時、主将となった場合の攻撃力　副将戦力：会戦時、副将となった場合の攻撃力　兵力：所有する兵数

名　前	初期ＬＶ	武器種別	レンジ	チーム名	攻撃タイプ	主将戦力	副将戦力	兵力
ゲン	23	両手剣	S	大工組	突撃	7	3	300
ゴン	主人公ＬＶ−4	片手剣	S	コボルト＋1	弓矢	5	7	50
サンスケ	1	両手剣	S	気のいい仲間	突撃	5	3	90
サンチョ	—	—	—	騎士団	突撃	12	7	200
シーナ	主人公ＬＶ−1	片手剣	S	レパントー家	突撃	8	2	60
ジーン	—	—	—	魔法の使い手	魔法	15	2	200
シドニア	14	手裏剣	L	山賊チーム	突撃	12	4	120
ジャバ	—	—	—	からくりの使い手	突撃	9	1	30
ジュッポ	10	手裏剣	L	からくりの使い手	突撃	3	3	70
ジョバンニ	—	—	—	こそどろ	こそどろ	2	6	30
ジョルジュ	—	—	—	弓の使い手	弓矢	6	2	20
シルビナ	12	弓矢	L	森の守り手	弓矢	7	5	60
スタリオン	16	弓矢	L	森の守り手	弓矢	5	3	20
セイラ	主人公ＬＶ−3	手裏剣	M	秘密工場チーム	突撃	12	4	180
セルゲイ	4	杖	S	技術者	弓矢	5	5	80
ゼン	—	—	—	おじさん	突撃	6	4	300
ソニア・シューレン	48	片手剣	S	美女軍団	魔法	13	4	250
タイ・ホー	10	槍	M	りょうし組	突撃	13	3	120
タガート	—	—	—	ビクトールチーム	突撃	4	6	10
チャップマン	—	—	—	あきんど	あきんど	6	3	80
チャンドラー	—	—	—	あきんど	あきんど	9	2	150
テスラ	—	—	—	大工組	突撃	1	5	70
テンガアール	42	手裏剣	L	戦士の村の子ら	魔法	12	2	30
テンプルトン	—	—	—	技術者	弓矢	8	3	120
バーン	1	爪	S	解放軍リーダー	突撃	12	5	150
バルカス	16	斧	M	山賊チーム	突撃	13	3	600
バレリア	主人公ＬＶ＋3	片手剣	S	元帝国士官	突撃	13	4	250
ハンフリー	23	両手剣	S	ハンフリーチーム	突撃	17	3	450
ビクトール	7	両手剣	S	ビクトールチーム	突撃	14	2	300
ビッキー	—	—	—	魔法の使い手	魔法	13	2	220
ヒックス	38	片手剣	S	戦士の村の子ら	弓矢	5	4	10
フー・スー・ルー	主人公ＬＶ＋4	斧	S	コボルト＋1	突撃	2	1	10
フウマ	37	手裏剣	L	忍者	忍者	2	2	10
フッケン	19	杖	S	老戦士	突撃	6	6	110
フッチ	19	槍	M	竜洞騎士団	竜騎士	9	4	60
ブラックマン	主人公ＬＶ＋2	—	M	おじさん	突撃	15	4	110
フリック	主人公ＬＶ＋4	片手剣	S	戦士の村の子ら	突撃	11	5	300
ペシュメルガ	48	両手剣	S	エキスパート	突撃	8	6	5
ヘリオン	30	杖	S	魔法の使い手	魔法	17	3	70
マース	18	槍	M	くろがね	突撃	7	4	90
マクシミリアン	—	—	—	騎士団	突撃	19	3	1200
マッシュ	—	—	—	軍師	軍師	1	0	550
マリー	—	—	—	気のいい仲間	突撃	11	5	250
マルコ	—	—	—	弓の使い手	弓矢	5	2	30
ミース	20	槍	M	くろがね	突撃	8	4	90

名　前	初期ＬＶ	武器種別	レンジ	チーム名	攻撃タイプ	主将戦力	副将戦力	兵力
ミーナ	14	棒	S	冒険者たち	弓矢	4	2	160
ミリア	主人公ＬＶ＋1	槍	M	竜洞騎士団	突撃	13	6	180
ミルイヒ・オッペンハイマー	32	片手剣	S	ナルシー	魔法	14	3	270
ムース	27	槍	M	くろがね	突撃	9	4	90
メース	45	槍	M	エキスパート	弓矢	10	4	100
メグ	16	手裏剣	M	からくりの使い手	魔法	13	2	190
メロディ	—	—	—	おん楽隊	魔法	9	3	60
モーガン	35	爪	S	ワイルドギース	突撃	5	4	80
モース	23	槍	M	秘密工場チーム	突撃	8	5	350
ヤム・クー	9	槍	M	りょうし組	突撃	11	4	60
ユーゴ	—	—	—	技術者	弓矢	4	4	110
ヨシュア	—	—	—	竜洞騎士団	竜騎士	16	5	600
リュウカン	19	杖	S	老戦士	突撃	6	5	150
ルック	12	杖	S	紋章の申し子	魔法	19	1	20
ルドン	—	—	—	こそどろ	こそどろ	3	3	20
ルビィ	主人公ＬＶ＋4	弓矢	L	弓の使い手	弓矢	4	2	10
レオナルド	36	槍	M	湖賊チーム	突撃	9	5	90
レオン・シルバーバーグ	—	—	—	軍師	軍師	1	2	250
レスター	13	斧	M	コックたち	弓矢	5	4	190
レパント	19	片手剣	S	レパント一家	突撃	17	3	900
ローレライ	18	弓矢	L	冒険者たち	弓矢	11	3	90
ロック	—	—	—	コックたち	突撃	7	4	70
ロッテ	22	杖	S	紋章の申し子	魔法	15	4	220
ロニー・ベル	27	爪	S	秘密工場チーム	突撃	6	2	110
テッド	1	弓矢	L	—	—	—	—	—
オデッサ・シルバーバーグ	6	弓矢	L	—	—	—	—	—

防具データ

名　前	装備箇所	防御力	買　値	特殊効果
バンダナ	頭	1	50	—
はちまき	頭	2	300	—
とんがりぼうし	頭	5	1200	ふうせんを回避
ハーフヘルム	頭	9	3300	—
ひたいあて	頭	14	6500	—
フルヘルム	頭	20	13200	—
銀の帽子	頭	27	27000	戦闘１ターンにつきHPを５ずつ回復
ホーンヘルム	頭	35	—	—
ローブ	体	1	100	—
チュニック	体	2	200	—
けがわのふく	体	4	700	—
ブレスアーマー	体	5	1000	—
ガードローブ	体	7	1700	魔＋5
けんぽうぎ	体	10	3000	—
レザーアーマー	体	14	5900	—
ハーフアーマー	体	18	8700	—
マジックローブ	体	22	15000	—
しのびふく	体	28	22000	速＋10
竜鎧	体	34	37000	—
マスターローブ	体	37	—	戦闘１ターンにつきHPを５ずつ回復
フルアーマー	体	45	57000	—
太極の服	体	48	—	速＋10
マスターガーブ	体	55	—	—
風のつむいだ鎧	体	63	—	—
木のたて	盾	2	300	—
鉄のたて	盾	13	7300	—
こんとんのたて	盾	27	32000	クリティカルヒットを回避
大地のたて	盾	45	—	—
木ぐつ	その他	1	100	—
てぶくろ	その他	2	300	—
マント	その他	2	400	—
すねあて	その他	2	200	—
ブーツ	その他	3	800	—
サークレット	その他	3	600	—
ガントレット	その他	4	1700	—
かたあて	その他	4	2000	—
ブルーリボン	その他	6	1150	—
首輪	その他	7	1200	—
けがわのマント	その他	8	2800	—
エンブレム	その他	8	2700	魔＋10
星のピアス	その他	8	—	戦闘１ターンにつきHPを５ずつ回復
トウシューズ	その他	9	2800	—
羽かざり	その他	9	4000	—
シルバーレット	その他	11	7000	—
シルバーリング	その他	11	5500	—
マンゴーシュ	その他	12	—	突き返し率＋20
やみのマント	その他	13	8500	—
バラの胸かざり	その他	13	7000	—
スピードリング	その他	13	—	速＋15
ウィングブーツ	その他	14	10200	速＋10
パワーリング	その他	14	—	力＋20
ガードリング	その他	15	8500	—
パワーグローブ	その他	16	—	力＋15
銀の首輪	その他	17	6000	—
アースブーツ	その他	18	—	—
ゴールドレット	その他	18	—	—
しんくのマント	その他	21	—	—
金の首輪	その他	25	—	—

アイテムデータ

種別	名前	買値	効果
回復（消費）	おくすり（×6）	100	HP100回復
回復（消費）	毒けし（×4）	200	毒状態回復
回復（消費）	とっこうやく（×3）	500	HP500回復
回復（消費）	はり（×4）	200	ふうせん状態回復
回復（消費）	身代わり地蔵	5000	戦闘不能自動回復（HP1/2回復）
回復（永久）	りゅういんこうろ	—	全員のHP50回復（戦闘中のみ）
回復（消費）	すりぬけの札	500	ダンジョンの入口へ戻る
回復（永久）	またたきの手鏡	—	本拠地へ戻る（フィールド上のみ）
施設	青のえのぐ	500	「壁画」用アイテム
施設	赤のえのぐ	—	「壁画」用アイテム
施設	黄いろのえのぐ	500	「壁画」用アイテム
施設	黒のえのぐ	—	「壁画」用アイテム
施設	白のえのぐ	—	「壁画」用アイテム
施設	ピンクのえのぐ	—	「壁画」用アイテム
施設	緑のえのぐ	—	「壁画」用アイテム
施設	おとセット0	—	「ウィンドウ音変更」用アイテム
施設	おとセット1	—	「ウィンドウ音変更」用アイテム
施設	おとセット2	—	「ウィンドウ音変更」用アイテム
施設	おとセット3	—	「ウィンドウ音変更」用アイテム
施設	まどセット0	—	「ウィンドウ枠変更」用アイテム
施設	まどセット1	—	「ウィンドウ枠変更」用アイテム
施設	まどセット2	—	「ウィンドウ枠変更」用アイテム
施設	まどセット3	—	「ウィンドウ枠変更」用アイテム
施設	ふるい本1かん	—	「図書館」用アイテム
施設	ふるい本2かん	—	「図書館」用アイテム
施設	ふるい本3かん	—	「図書館」用アイテム
施設	ふるい本4かん	—	「図書館」用アイテム
施設	ふるい本5かん	—	「図書館」用アイテム
施設	ふるい本6かん	—	「図書館」用アイテム
施設	ふるい本7かん	—	「図書館」用アイテム
施設	ふるい本8かん	—	「図書館」用アイテム
施設	ふるい本9かん	—	「図書館」用アイテム（裏ワザ）
イベント	青い花のたね	200	ゼンを仲間にするために必要
イベント	赤い花のたね	200	ゼンを仲間にするために必要
イベント	黄いろい花のたね	200	ゼンを仲間にするために必要
イベント	オパール	—	エスメラルダを仲間にするために必要
イベント	さとう	100	「ものさし」を手に入れるために必要
イベント	しお	—	「しょうゆ」を手に入れるために必要
イベント	しょうゆ	—	「せっけん」を手に入れるために必要
イベント	せっけん	—	セイラを仲間にするために必要
イベント	ものさし	—	「しお」を手に入れるために必要
イベント	名無しのつぼ	—	ジャバを仲間にするために必要
イベント	音の封印球	—	メロディを仲間にするために必要
イベント	窓の封印球	—	ウィンドゥを仲間にするために必要
イベント	戦国絵巻	—	ユーゴを仲間にするために必要
イベント	イヤリング	—	マッシュを仲間にするために必要
イベント	水滸図	—	ミニマップが画面上に表示される
イベント	遠眼鏡	—	戦闘シーンの視点切り替えが可能になる
イベント	星見の結果	—	クレイズの仕事をこなすために必要
イベント	設計図	—	テオと戦うために必要
イベント	キリンジ	—	レパントを呼び出すために必要
イベント	流氷棍	—	ドワーフの村長の協力を得るために必要
イベント	エンジン	—	急流を乗り越えるために必要なエンジン
イベント	マッシュの手紙	—	マッシュが書いたキンバリーへの手紙
イベント	ニセの命令書	—	ソニエール監獄へ潜入するために必要
イベント	火炎槍	—	テオの鉄甲騎馬隊を倒すために必要
イベント	月下草	—	眠りの毒を治す解毒剤の材料

骨董品データ

種別	名前	売値	種別	名前	売値
つぼ	花びん	2500	おきもの	中国絵皿	6000
つぼ	口ひろつぼ	4000	おきもの	のろい人形	60
つぼ	くろいつぼ	20000	おきもの	ぼんさい	25000
つぼ	けいとくちん	60000	おきもの	女神像	100000
つぼ	しっぱいのつぼ	10	おきもの	和絵皿	3000
つぼ	せいじのつぼ	10000	かいが	花鳥風月	200000
つぼ	青竜のつぼ	8000	かいが	山水画	40000
つぼ	たこつぼ	500	かいが	花のえ	7000
つぼ	ペルシャランプ	7500	かいが	二人の花畑	29000
おきもの	騎士のぞう	30000	かいが	らくがき	100
おきもの	しょうべん小僧	16000			

封印球&紋章片データ

種別	名前	買値	効果
魔法系	火の封印球	7000	火系の魔法が使用できる
魔法系	水の封印球	7000	水系の魔法が使用できる
魔法系	風の封印球	8000	風系の魔法が使用できる
魔法系	土の封印球	6000	土系の魔法が使用できる
魔法系	雷の封印球	8000	雷系の魔法が使用できる
魔法系	烈火の封印球	—	火系の上級魔法が使用できる
魔法系	流水の封印球	—	水系の上級魔法が使用できる
魔法系	旋風の封印球	—	風系の上級魔法が使用できる
魔法系	大地の封印球	—	土系の上級魔法が使用できる
魔法系	雷鳴の封印球	—	雷系の上級魔法が使用できる
準魔法系	破魔の封印球	—	破魔系の魔法が使用できる
特殊攻撃系	からくりの封印球	—	からくり人形で攻撃する。通常の1.5倍ダメージ
特殊攻撃系	ししの封印球	—	通常の2倍ダメージ。次ターンにバランスをくずす
特殊攻撃系	はやぶさの封印球	—	百烈突きで攻撃する。通常の3倍ダメージ
特殊攻撃系	ほむらの封印球	—	炎の波動を撃ち込む。通常の2倍ダメージ
特殊攻撃系	もずの封印球	—	イズナ落としで攻撃する。通常の2倍ダメージ
特殊攻撃系	わけみの封印球	—	通常の2倍ダメージ。次ターンにバランスをくずす
特殊効果系	王者の封印球	200000	弱い敵を出現させなくさせる
特殊効果系	おぼろの封印球	9000	攻撃回避率をアップさせる
特殊効果系	かえし刃の封印球	—	2回攻撃になる（敵が複数の時のみ）
特殊効果系	かめの封印球	15000	全ステータス異常を防ぐ
特殊効果系	金運の封印球	—	戦闘でもらえる金が倍になる
特殊効果系	幸運の封印球	50000	戦闘でもらえる経験値が倍になる
特殊効果系	こもれ日の封印球	—	1ターンごとにHPを5、歩くごとに全員のHPを1回復させる
特殊効果系	しっぷうの封印球	—	速の能力値が2倍になる
特殊効果系	しでんの封印球	—	宿したキャラにつづいて残りの仲間が攻撃する
特殊効果系	神行法の封印球	5000	×ボタンでダッシュができる（フィールド上を除く）
特殊効果系	真神行法の封印球	—	全ての場所において×ボタンでダッシュができる
特殊効果系	ひっさつの封印球	8000	クリティカルヒットの確率が2倍になる
特殊効果系	フェロの封印球	—	異性の仲間がかばってくれる
特殊効果系	見切りの封印球	7500	突き返し率が2倍になる
紋章片	運の紋章片	—	運の能力値＋1
紋章片	速の紋章片	—	速の能力値＋1
紋章片	力の紋章片	—	力の能力値＋1
紋章片	魔の紋章片	—	魔の能力値＋1
紋章片	守の紋章片	—	守の能力値＋1
紋章片	技の紋章片	—	技の能力値＋1
紋章片	火の紋章片	—	1つにつき5％の追加ダメージ、火属性付加
紋章片	水の紋章片	—	1つにつき毎ターンHPを5ずつ回復、水属性付加
紋章片	風の紋章片	—	1つにつき技の能力値＋1、風属性付加
紋章片	土の紋章片	—	1つにつき防御力＋3、土属性付加
紋章片	雷の紋章片	—	1つにつき5％の追加ダメージ、雷属性付加

魔法データ

名前	LV	魔法名	効力	LV	魔法名	効力
ソウルイーター	1	死の指先	敵1体を即死させる（ボスは無効）	3	冥府	敵全体を即死させる（ボスは無効）
	2	黒い影	敵全体に300前後のダメージ	4	裁き	敵1体に1500前後のダメージ
火の紋章	1	火炎の矢	敵1体に100前後のダメージ	3	踊る火炎	敵全体に400前後のダメージ
	2	炎の嵐	敵全体に150前後のダメージ	4	大爆発	敵全体に700前後のダメージ
水の紋章	1	優しさ雫	味方1人のHPを全快	3	優しさの水	味方全員のHPを300回復
	2	まやかしの霧	敵全体の攻撃命中率を20％下げる	4	優しさの流れ	味方全員のHPを全快
風の紋章	1	眠りの風	敵全員を眠らせる（ボスは無効）	3	癒しの風	味方1人のHPを全快
	2	切り裂き	敵1体に400前後のダメージ	4	嵐	敵全体に500前後のダメージ
土の紋章	1	土の守護神	味方1人の防御力が上昇	3	鋼の肉体	3ターンの間、味方1人が攻撃無効
	2	大地の声	敵全体に300前後のダメージ	4	ふるえる大地	敵全体に700前後のダメージ
雷の紋章	1	怒りの一撃	敵1体に150前後のダメージ	3	激怒の一撃	敵1体に600前後のダメージ
	2	雷雨	敵全体に100前後のダメージ	4	雷撃球	敵1体に1000前後のダメージ
烈火の紋章	1	炎の嵐	敵全体に150前後のダメージ	3	大爆発	敵全体に700前後のダメージ
	2	踊る火炎	敵全体に400前後のダメージ	4	最後の炎	敵全体に900前後のダメージ
流水の紋章	1	まやかしの霧	敵全体の攻撃命中率を20％下げる	3	優しさの流れ	味方全員のHPを全快
	2	優しさの水	味方全員のHPを300回復	4	母なる海	味方全員のHPを全快。戦闘不能も回復
旋風の紋章	1	切り裂き	敵1体に400前後のダメージ	3	嵐	敵全体に500前後のダメージ
	2	癒しの風	味方1人のHPを全快	4	輝く風	味方全員のHPを500回復
大地の紋章	1	大地の声	敵全体に300前後のダメージ	3	ふるえる大地	敵全体に700前後のダメージ
	2	鋼の肉体	3ターンの間、味方1人が攻撃無効	4	大地の守護神	味方全員の防御力が上昇
雷鳴の紋章	1	雷雨	敵全体に100前後のダメージ	3	雷撃球	敵1体に1000前後のダメージ
	2	激怒の一撃	敵1体に600前後のダメージ	4	いかずちの嵐	敵全体に900前後のダメージ
破魔の紋章	1	小言	敵1体に70前後のダメージ	3	喝	味方全員のHPを300回復
	2	気合	味方1人の戦闘不能を回復	4	破魔	敵全体に500前後のダメージ

STAFF

EDITING
コナミ株式会社CP事業部

EDITING&WRITING
外川　貴清◇Takakiyo Togawa (Studio Click)
高橋　誠　◇Makoto Takahashi (Studio Click)
遠藤　智子◇Tomoko Endo (Studio Click)
初田　晃一郎◇Kouichiro Hatsuda

ASSISTANT
小浦　千夏◇Chinatsu Koura
富安　洋介◇Yousuke Tomiyasu
高橋　覚　◇Satoru Takahashi

COVER DESIGN
井上　則人◇Norito Inoue (井上デザイン)

CONTENTS DESIGN
池田　美奈子◇Minako Ikeda

SPECIAL THANKS
長野　真樹◇Masaki Nagano (東日本印刷)
堀井　秋宏◇Akihiro Horii (銀座プロセス)

高橋書店 EX LIBRIS SERIES

幻想水滸伝Ⅰ&Ⅱ
オフィシャルワールドガイドブック

ゲームの内容についてのお電話でのお問い合わせは一切
受け付けておりませんので、ご了承ください。

発　　行　コナミ株式会社
発　　売　株式会社高橋書店
〒112-0013
東京都文京区音羽1-22-13
電話(03)3943-4525 (代表)
(03)3943-4529 (編集)
振替00110-0-350650
写植・版下　アクター
印 刷 所　東日本印刷
製 本 所　石坂善新堂

落丁、乱丁は小社にてお取り替え致します。
発行日、定価はカバーに表示してあります。
「幻想水滸伝」はコナミ株式会社の登録商標です。
「幻想水滸伝II」はコナミ株式会社の登録商標です。

ISBN4-471-36033-7　X-2-2

発行/コナミ株式会社
発売/株式会社高橋書店